GIOCHI PER NINTENDO · SEGA · SONY

L. 6.000

gennaio

GAME POWER



SUPER MARIO KART
È ARRIVATO!!!

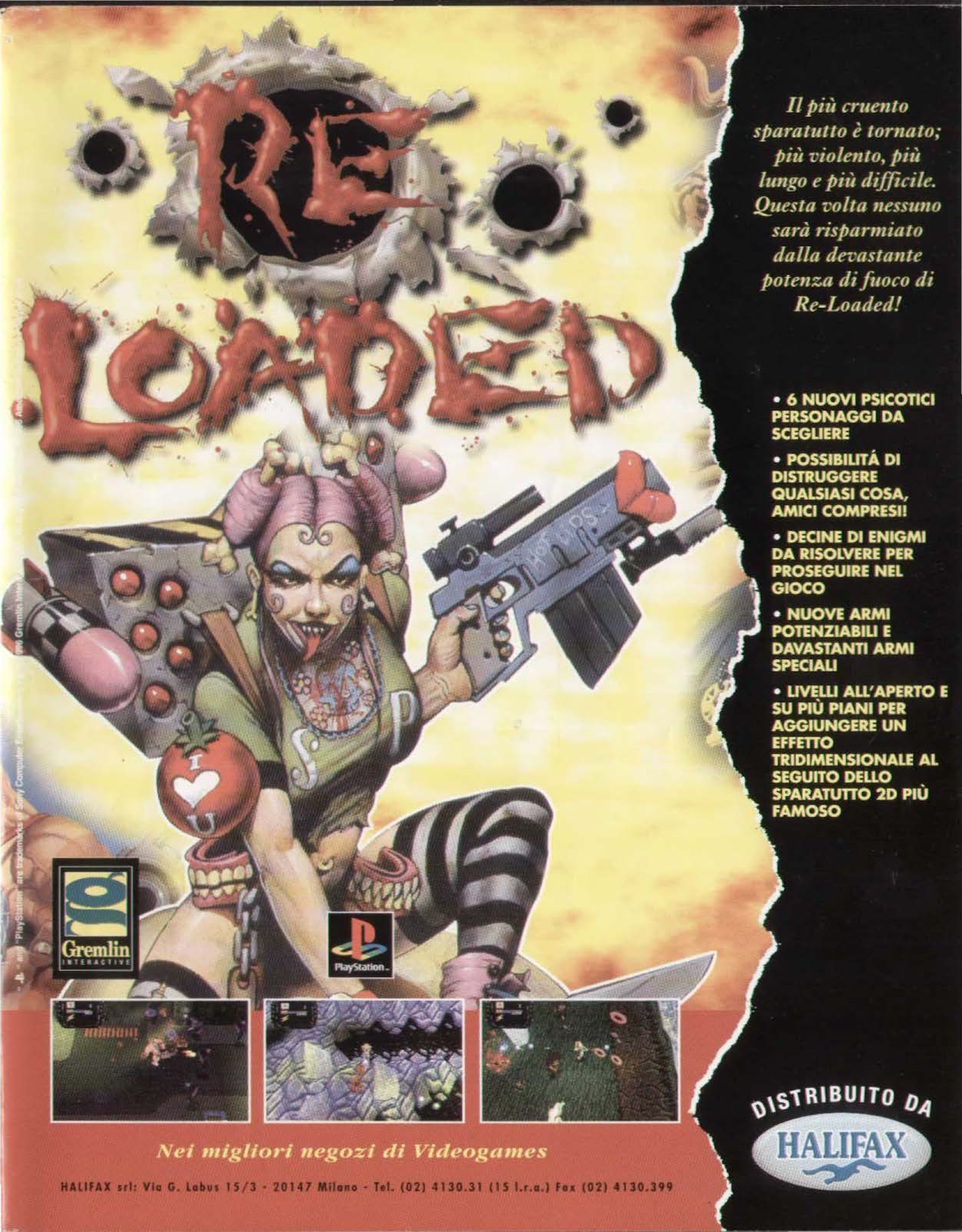
50 Giochi
per cominciare bene il 1997

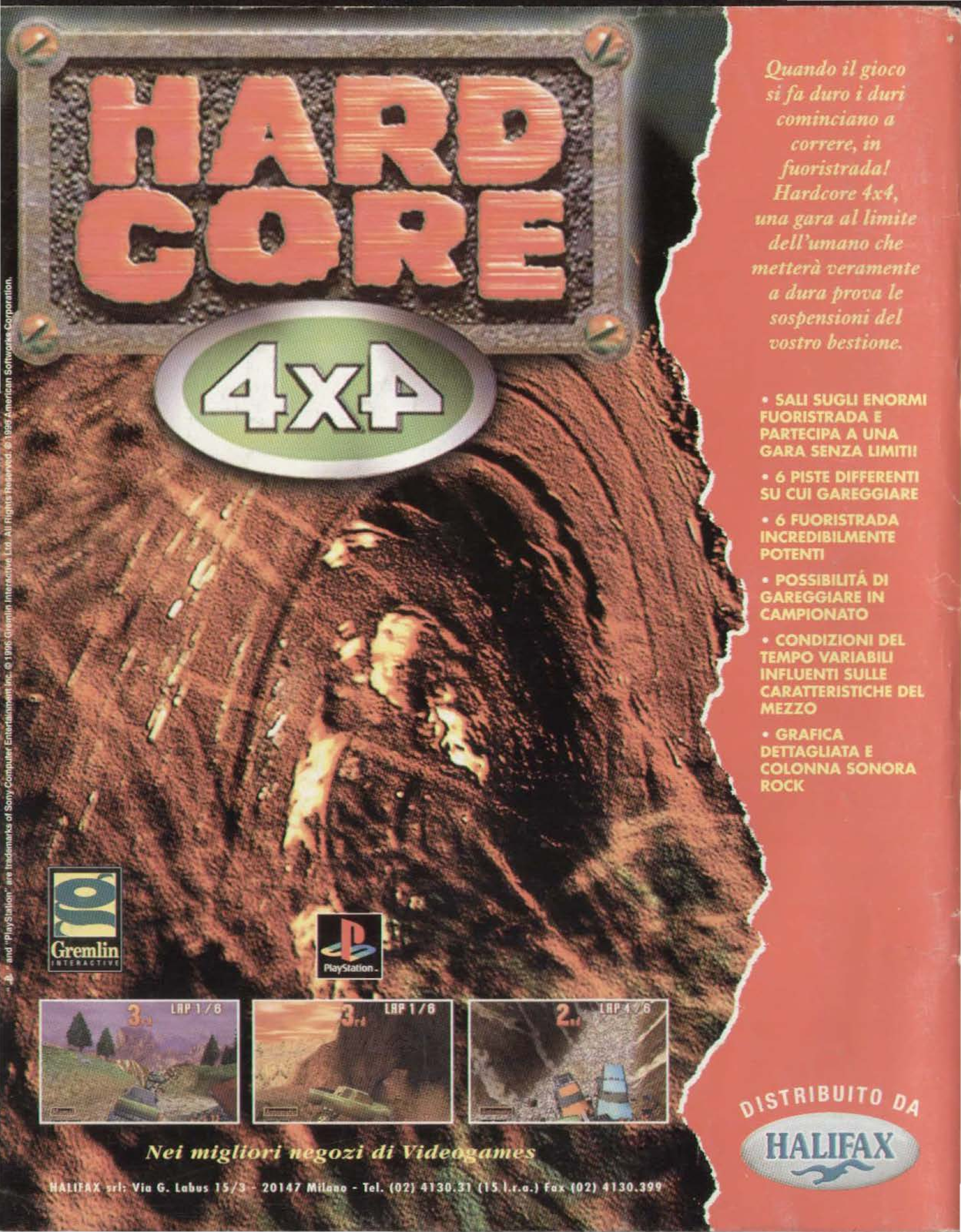
RAGE RACER
LA NAMCO TORNA IN CORSA

Help
CRASH BANDICOOT
STAR GLADIATORS
TOMB RAIDER

I GIOCHI PROVATI PER VOI
CRUISIN' USA · COMMAND & CONQUER · VIRTUAL ON · DARK FORCES · KILLER INSTINCT GOLD · CRIME WAVE · BREAK POINT · SENNA KART DUEL · TWISTED METAL 2 · VIRTUA COP 2 · WAYNE GRETZKY HOCKEY · JET MOTO ·

57


RE-LOADED
Il più cruento sparatutto è tornato; più violento, più lungo e più difficile. Questa volta nessuno sarà risparmiato dalla devastante potenza di fuoco di Re-Loaded!
• 6 NUOVI PSICOTICI PERSONAGGI DA SCEGLIERE
• POSSIBILITÁ DI DISTRUGGERE QUALSIASI COSA, AMICI COMPRESI!
• DECINE DI ENIGMI DA RISOLVERE PER PROSEGUIRE NEL GIOCO
• NUOVE ARMI POTENZIABILI E DAVASTANTI ARMI SPECIALI
• LIVELLI ALL'APERTO E SU PIÙ PIANI PER AGGIUNGERE UN EFFETTO TRIDIMENSIONALE AL SEGUITO DELLO SPARATUTTO 2D PIÙ FAMOSO
Gremlin INTERACTIVE
PlayStation
Nei migliori negozi di Videogames
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399


HARD CORE
4X4
Quando il gioco si fa duro i duri cominciano a correre, in fuoristrada! Hardcore 4x4, una gara al limite dell'umano che metterà veramente a dura prova le sospensioni del vostro bestione.
• SALI SUGLI ENORMI FUORISTRADA E PARTECIPA A UNA GARA SENZA LIMITI!
• 6 PISTE DIFFERENTI SU CUI GAREGGIARE
• 6 FUORISTRADA INCREDIBILMENTE POTENTI
• POSSIBILITÁ DI GAREGGIARE IN CAMPIONATO
• CONDIZIONI DEL TEMPO VARIABILI INFLUENTI SULLE CARATTERISTICHE DEL MEZZO
• GRAFICA DETTAGLIATA E COLONNA SONORA ROCK
Gremlin INTERACTIVE
PlayStation
LAP 1/6
LAP 1/6
Nei migliori negozi di Videogames
DISTRIBUITO DA
HALIFAX
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1996 Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved. © 1996 American Softworks Corporation.



L'ARTE DELLA
GUERRA
NOVA LOGIC
CD ROM PC
VOCI
TESTI
MANUALE
IN ITALIANO
F22
LIGHTNING II

SOMMARIO 64

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

CONSULENTE MARKETING
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
Email: gp@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
ralbini@ilmioweb.it

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
arossetti@ilmioweb.it

HANNO COLLABORATO
Andrea Cotta Ramusino, Tiziano Toniutti, Mattia Ravanelli, Claudio Tradardi, Giorgio Baratto

CONSULENZA GRAFICA
Gian Vittorio Cutrì, Luca Patrian

EDITORE
Il Mio Castello International Srl
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Pubblicazione mensile registrata:
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°784 del 23/11/91
prezzo di copertina L. 7000 arretrati L.14000

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

PUBBLICITA'
Walter Longo 02-67131263

FOTOLITO
Typing - Milano

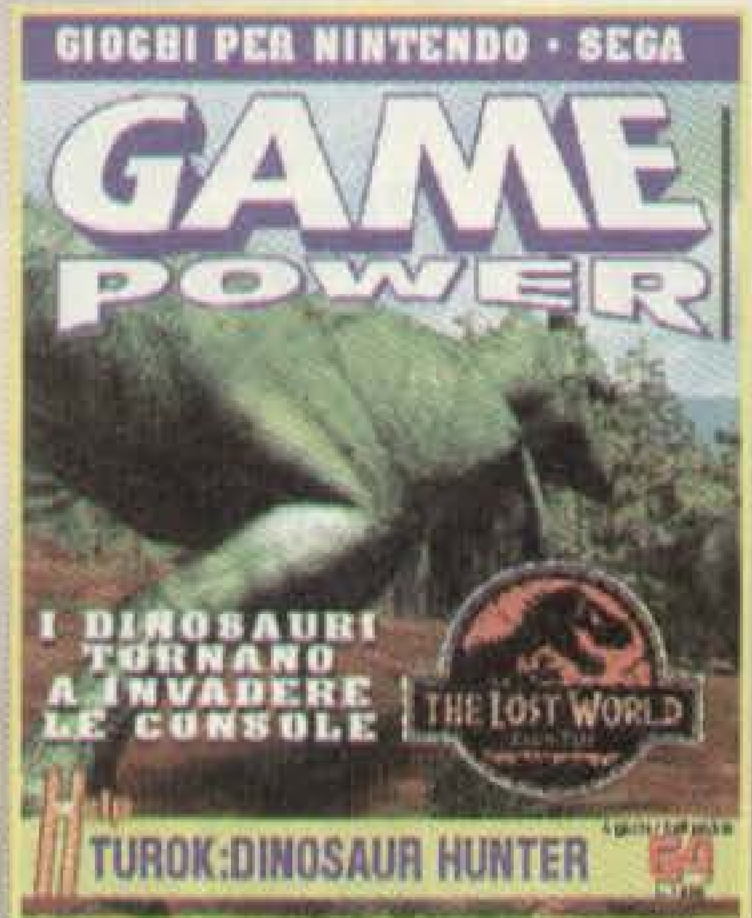
STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P/ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

GAME POWER

LA COPERTINA

DOPO IL SUCCESSO AL BOTTEGHINO, *LOST WORLD* SI PREPARA A SFONDARE NEL MONDO DEI VIDEOGICHI



SPECIALE E3



L'APPOSTA

Help

CRASH SALVA IL MONDO, LARA CROFT RISOLVE LA PRIMA PARTE DELLA SUA AVVENTURA E I LOTTATORI DI STAR GLADIATORS NON HANNO PIÙ SEGRETI

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6
IL NATALE NON LO HA CAMBIATO, TIZIANO NON SMETTE DI RISPONDERE SALACEMENTE AI LETTORI

NEWS

PAG. 15
NOTIZIE SUCCOSE IN DIRETTA DAL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

SATURN

PLAYSTATION

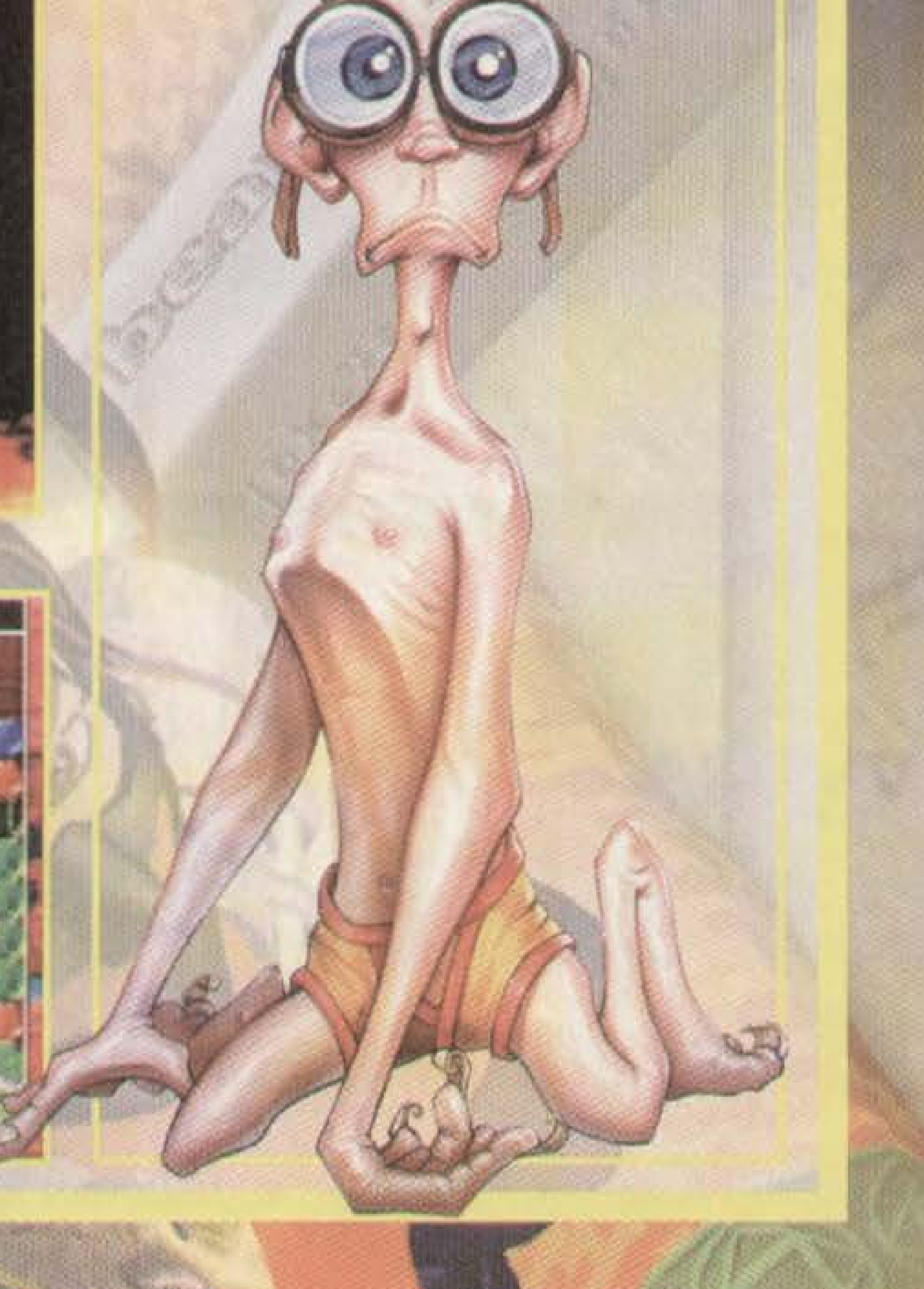
NINTENDO 64



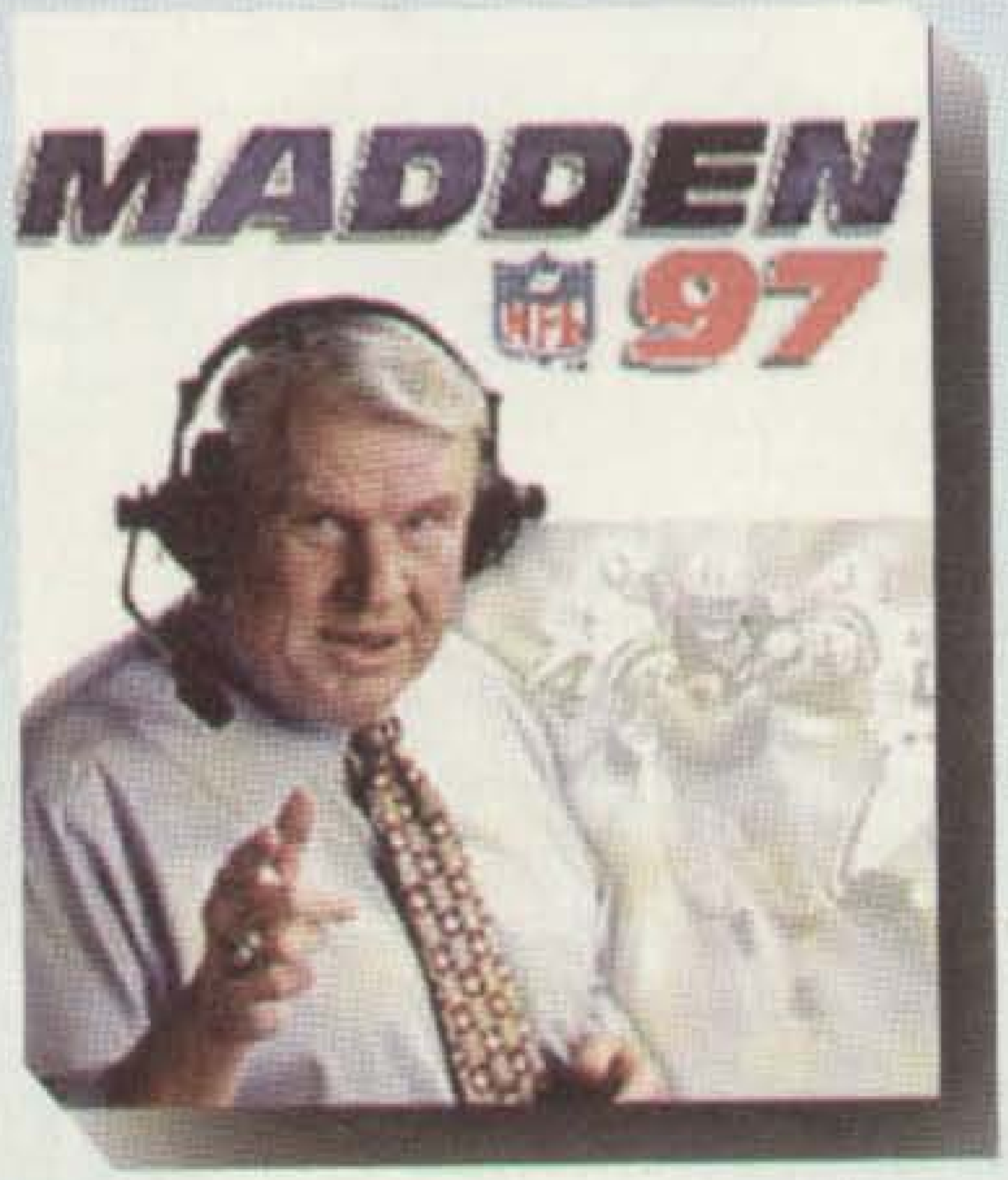
KILLER INSTINCT GOLD
PAG. 60
IL PRIMO PICCHIA DURO PER N64 CONVINCE APPIENO

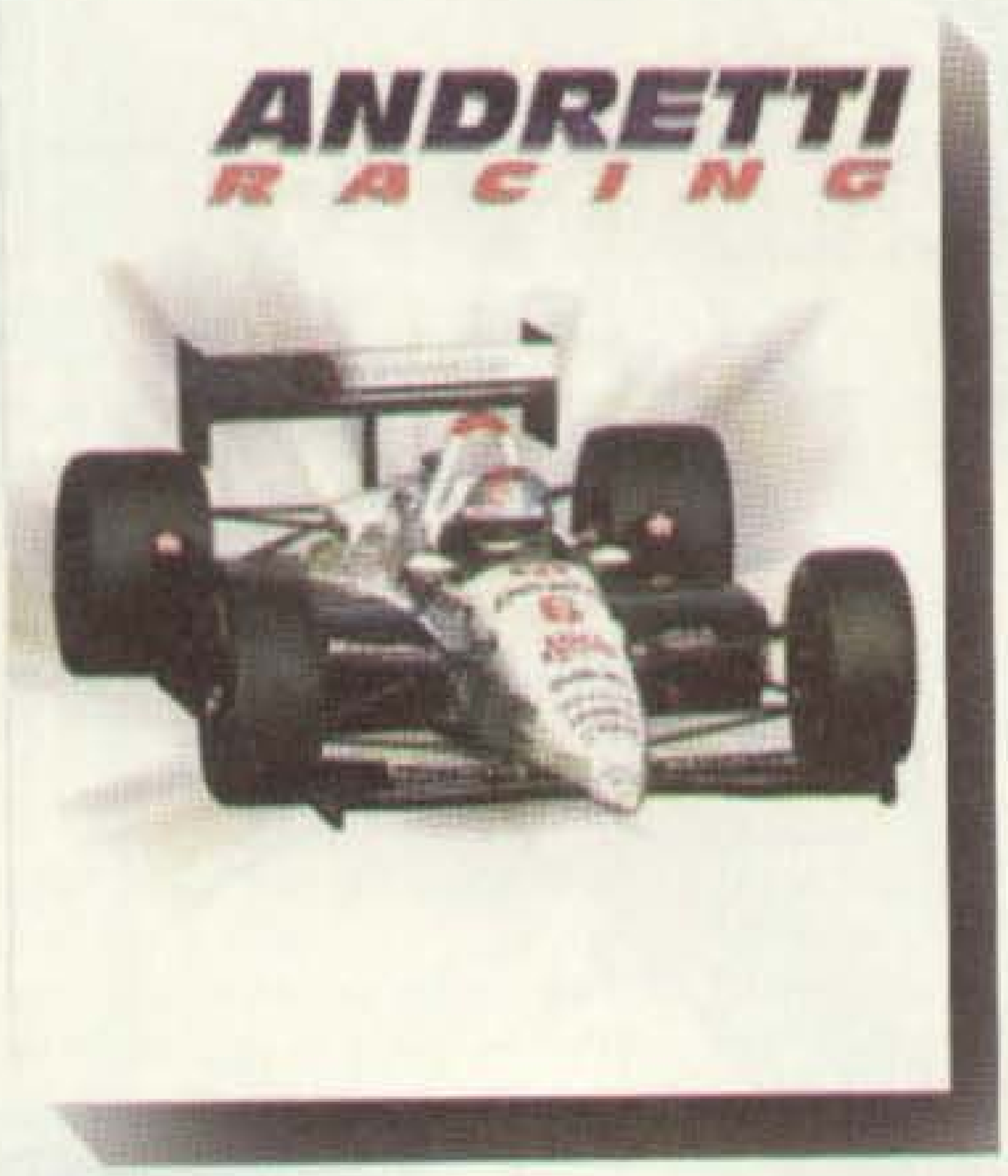


CAPCOM
PAG. 32
SUPER PUZZLE FIGHTER
RESIDENT EVIL 2,
LE ULTIME CREAZIONI DELLA CAPCOM

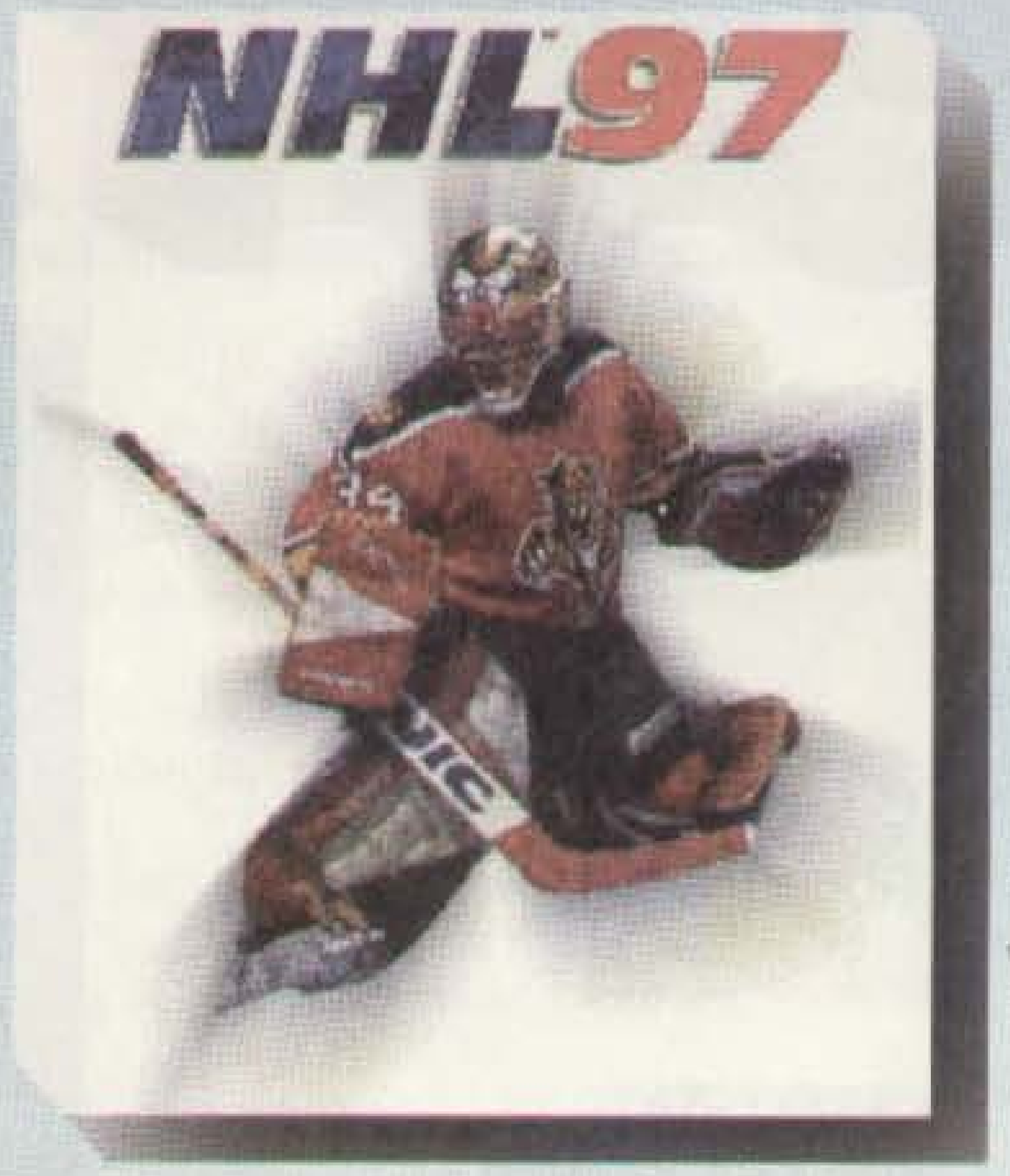


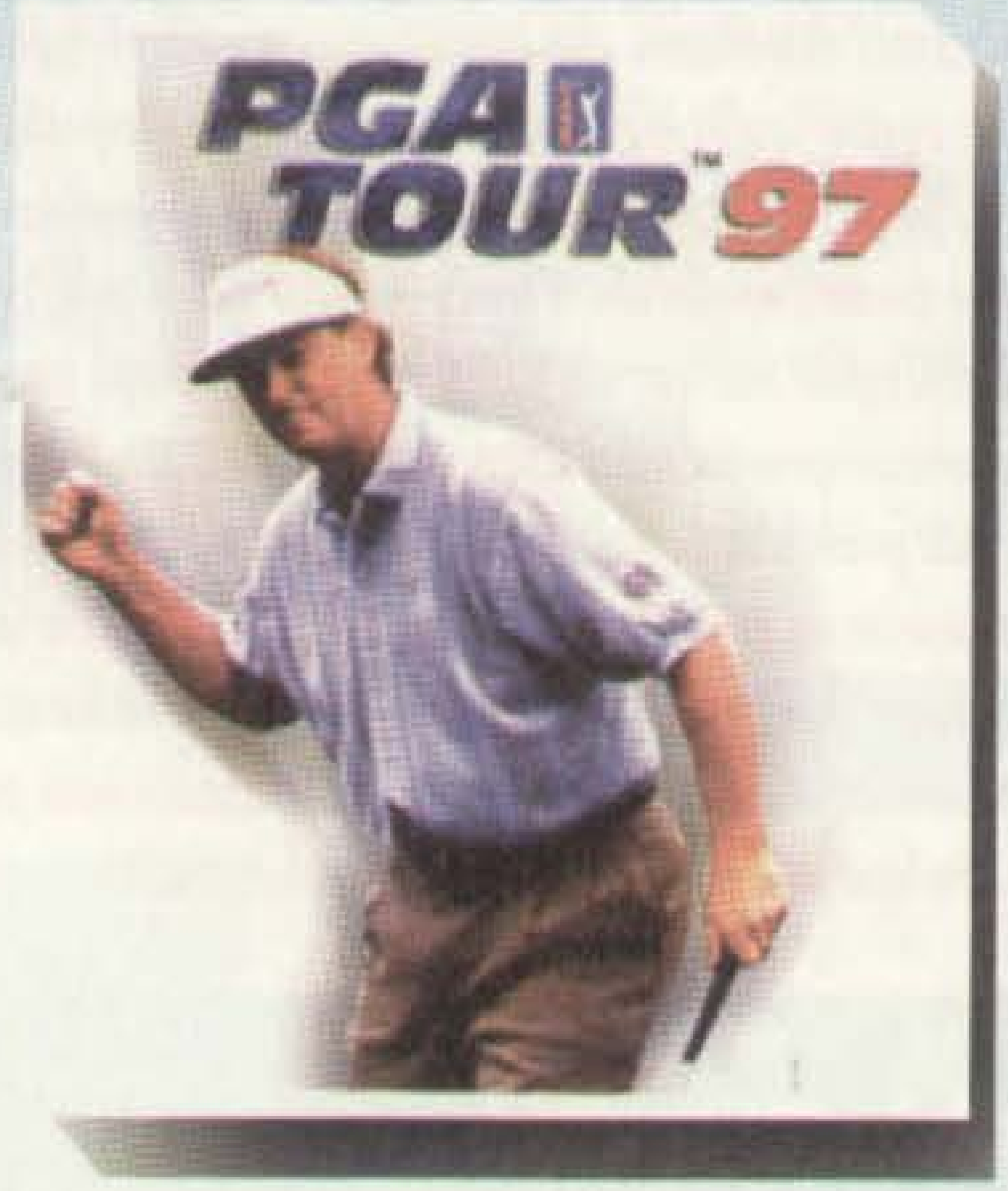






Vivi lo *sport* con


NHL 97


PGA TOUR™ 97

L'APPOSTA

Fa piacere vedere che anche stavolta siete sopravvissuti alle Feste. Fa piacere anche perchè ancora una volta 6.000 belle lirette delle vostre sono diventate delle nostre, speriamo che il trend positivo si estenda a tutto l'anno e poi oltre, almeno fino al giorno in cui toglieremo l'imbottitura al materasso riconvertendola in biglietto aereo di sola andata per qualche arcipelago del Pacifico. Questo mese devo segnalare l'arrivo di due lettere firmate da professori di italiano, che imputano a questa rivista l'eccessivo uso di termini e vocabolaglia inglese, che secondo loro impedisce nel lettore medio di Game Pignatta lo sviluppo di un lessico equo e solidale. Per il tripudio di tutti i docenti anglofobi d'Italia, questo mese nell'Apposta cercheremo di utilizzare solo parole casalinghe, per quanto questo faccia male alla conoscenza generale del lettore medio. Ma è solo un fioretto per l'anno nuovo, non prendete Game Porro per il vostro doposcuola: non ci avrete mai, troppe ce ne avete fatte passare... e per chi sta ancora sotto torchio, guardate avanti e aspettate l'alba. Raschiando i fondi dei bicchieri di Capodanno l'alba si aspetta meglio e se raschiate abbastanza potreste anche ammazzare la Befana con un colpo di tosse. Ah fortunelli!



L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@mbox.vol.it

Apecar

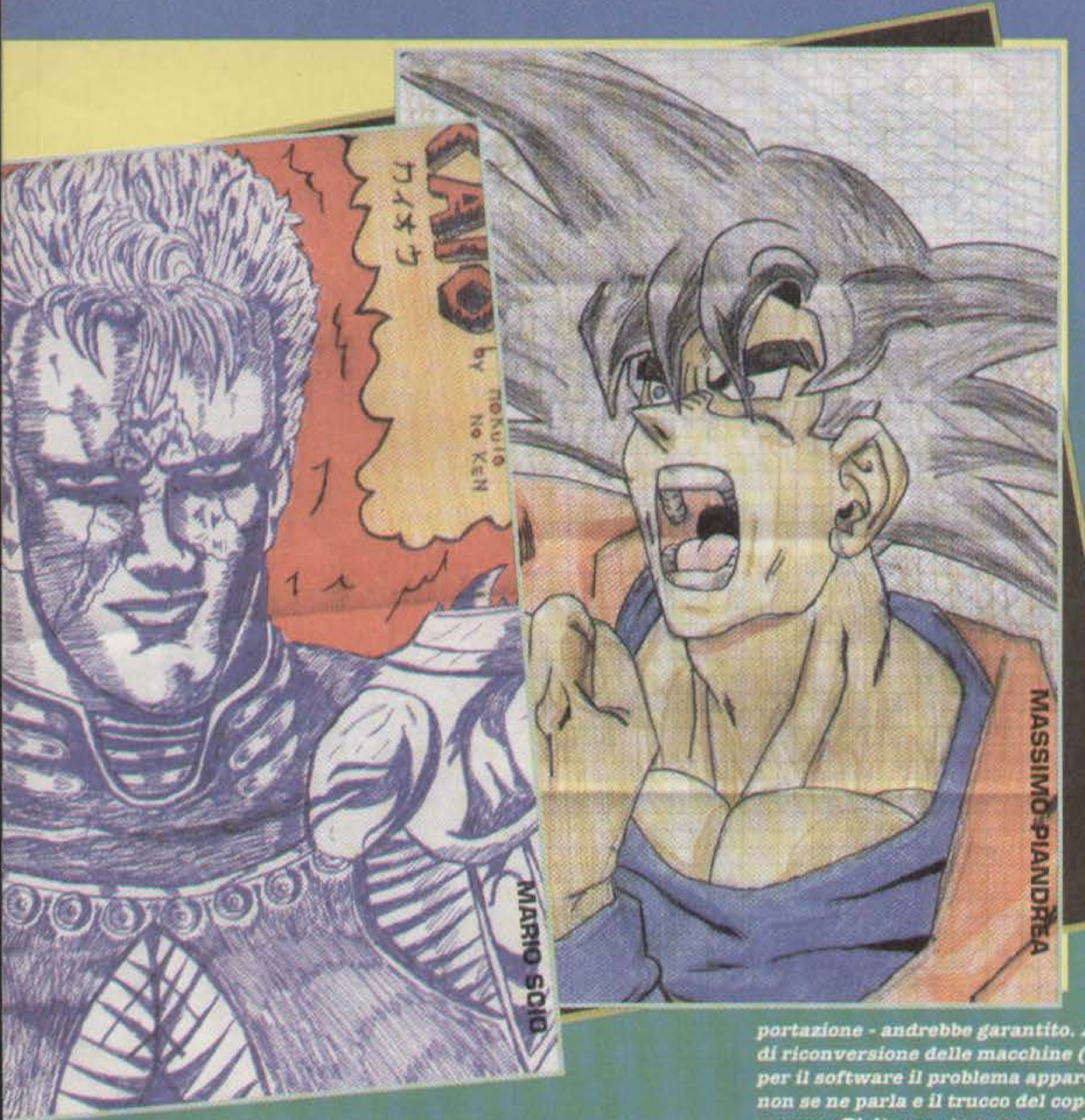


CHI AMA BRUCIA

Per cominciare voglio farvi i complimenti per l'ottima rivista che mi fate trovare in edicola ogni mese. Anche se è la prima volta che vi scrivo spero che pubblicherete questa lettera. Volevo esprimere un mio giudizio per quanto riguarda la pubblicazione di vecchi giochi. Per quanto mi riguarda trovo che sia un ottima idea in quanto i videogame sono una mia passione da quando avevo 13 anni (ora ne ho 29!), e devo dire che non mi è ancora passata la voglia di giocare, certo i miei gusti sono cambiati, rispetto a prima, ma comunque mi diverto e mi rilasso come sempre. Tornando all'argomento devo dire che, forse, questa moda è dovuta al fatto che i videogiocatori sono stufi di quelle schifezze che le software house ci propinano, parlo naturalmente di quei CD-ROM pieni zeppi di grafica e sonoro senza giocabilità, e poi anche perché l'età dei videogiocatori si è alzata e credo che sentano un po' la mancanza dei giochi di un tempo. Oggi ho comprato *Bubble Bobble* per Playstation e devo dire che il gioco (anzi i giochi) non hanno perso nulla del fascino che avevano un tempo, io e la mia ragazza ci divertiamo moltissimo (certo anche alla mia ragazza piacciono molto i videogiochi, anche devo dire che si diverte molto di più a pestarmi con *Tekken 2* - per fortuna!). Con questo non voglio dire che i giovani non si divertano ma, secondo me, non apprezzano questi giochi come noi vecchietti. Voglio aggiungere anche un mio commento sulla violenza presunta dei videogiochi, tempo fa ho visto in televisione un servizio di un telegiornale della Mediaset dove mostravano della gente che si faceva giustizia contro un uomo che uccideva i bambini, a parte lo shock che ho provato, ditemi voi se era il caso di mandare in onda il servizio quando tutti i bambini potevano vedere le immagini certo che nessuno ha detto niente! Non faccio altri commenti perché sinceramente non mi sembra il caso. Ne approfitto per lanciare un appello, cerco gente che voglia creare giochi per poter costituire un gruppo, dato che dopo aver programmato gestionali e utility per la mia ditta mi sono stufato e vorrei provare a gettarmi in questo settore. Continuate così.

Luigi Pennaccini

Sull'ipocrisia dei media ci siamo più volte espressi (anche sulla nostra, vi diciamo che siete belli solo per farvi sganciare i 6.000 cruzeros anche il mese dopo). Sai bene come la pensiamo, ma al di là dei background di potere mediatico sui cui potremmo ammosciarci per ore, ribadiamo la comprensione per il povero giornalista RAI/Mediaset che poverino becca appena tre/quattro milioni netti al mese e con questa miseria è giusto che si consoli nell'alcool, anche se poi l'inevitabile appendice a base di boiate potrebbe almeno saltuariamente essere evitata. Sappiamo però per certo che, nelle fasi di ripresa, direttori e giornalisti si pentono dei loro fattacci. Tanto poi, il giorno dopo, la bottiglia è di nuovo piena, il fucile carico e sparare nel mucchio alla cieca diventa un ottimo sistema per scaricare i nervetti. Non ho visto il servizio che dici, ma so di almeno altrettanti reportage sulla pericolosità dei videogiochi, o su qualunque cosa contenga messaggi "altri", non importa quanto diversi, che potrebbero minare la crescita dei futuri sbavanti spettatori di "Carramba" o "La Ruota della Fortuna". Che magari fanno compagnia a tanta gente sola, ma ammazzano la coscienza e la dignità di almeno altrettante persone. Ma poi, cercare di distrarre dal pericolo vero facendotelo puppare tutto è usanza consolidata: durante la guerra ai prigionieri venivano mostrati i fucili scarichi, tanto poi li ammazzavano col gas. Buon Anno, lettoranti, buon Anno a tutti, mi raccomando state allegri eh.



EUROTASSA

Caro Apecar, seguo la vostra rivista dal 1° numero e vorrei farvi i complimenti. Inoltre, mi piace molto la nuova impostazione della copertina che ha un look più internazionale. Torniamo a me, possego un PC Pentium e una PlayStation JAP. Proprio quest'ultima non mi dà più il divertimento di un tempo. Ho la PLAY da Giugno e inizialmente ne ero entusiasta. Mi recai subito dal mio negoziante di fiducia a comprare *Bio Hazard* che ritengo straordinario da tutti i punti di vista. Poi, dopo l'estate, iniziarono i primi problemi. Volevo comprare un nuovo gioco: chiamo il mio negoziante di fiducia e gli chiedo se è disponibile *Power Soccer*. Il negoziante mi risponde dicendo che è disponibile solo la versione PAL. Allora chiamo altri negozi ma la risposta è sempre la stessa. Purtroppo questo avviene non solo con questo gioco ma con molti altri come *WipeOut 2097* e *F1*. Così mi ritrovo una bellissima console a corto di software perchè di rado i giochi che mi interessano sono disponibili di importazione. Vi ho raccontato questo mio problema perchè spero che voi sappiate darmi un suggerimento su cosa fare perché penso che molti altri lettori siano nella mia stessa situazione. Spero in una tua risposta e ti saluto.

Stefano Lombardo

La tua situazione è l'altra faccia della medaglia per chi ha una console d'importazione. Molti negozianti prendono solo titoli PAL, è vero, e le filiali europee della Sony e Sega fanno giustamente di tutto perché questo avvenga. Spulciando tra i nostri inserzionisti non dovresti avere troppi problemi nel rintracciare le versioni Jappo dei giochi che ti interessano, ma la situazione in futuro - anche se probabilmente molto alla lunga- è destinata ad appiattirsi, ammesso che l'Europa rispetti i tempi di conversione Jap/PAL che s'è ripromessa, da un po'.
Peraltro, tu avrai la fortuna di poter giocare a un capolavoro assoluto quale Final Fantasy 7 *in anteprima di circa quattro mesi, anche se ti dovrai sforzare di capire gli ideogrammi. La politica di segmentazione del mercato operata dalle multinazionali è impietosa con chi ha acquistato una macchina extracomunitaria, è cosa nota. Per loro la situazione che si crea è estremamente vantaggiosa, non sono poche le persone che sbolognano la console orientale per prendere un'europea. Mogli e buoi, eccetera, eccetera, ma un minimo di rispetto in più per chi ha comunque creduto in un nome e in un marchio - anche se d'importazione - andrebbe garantito. Ad esempio offrendo dei servizi di riconversione delle macchine (a pagamento, ovvio), mentre per il software il problema appare più complesso. Di adattatori non se ne parla e il trucco del coperchio è ormai da mandare al macero. D'altra parte, cercare soluzioni che accontentino la minoranza (perché è la minoranza) dei giocatori, quelli con macchine JAP, e che coinvolgano i responsabili locali delle ditte, è abbastanza vano. L'unica cosa da fare è tastarsi il polso, soppesare i pro e i contro e decidere se cambiare macchina o meno. La PlayStation europea poi può sempre essere modificata, anche se con relativo invalidamento di garanzia. Più di questo non si può proprio dire.*

IL BAFFO CHE UCCIDE

Dear Apecar, chi ti scrive è un ragazzo dalla provincia di Arezzo. Vorrei sapere quanti anni o mesi di vita daresti alla PS-X vista l'uscita sul mercato del Nintendo 64? Secondo il tuo parere una persona che investe tutti i suoi risparmi in una console che tra qualche tempo sarà morta e sepolta come lo chiameresti? Ti supplico in ginocchio di darmi una risposta sono molto disperato.

P.S. Quanti giochi di *Dragon Ball* sono usciti per psx? E che voto hanno preso?
P.S.S. Se non puoi pubblicarmi nella tua posta almeno fallo nella Botta e Risposta.

Marco.

Ti infilo nell'Apposta perchè il tema è comune a tante lettere, per

Tutta la redazione ringrazia Vito per le parole e per gli auguri di serenità. È difficile spiegarvi di cosa parla la sua lettera, ma siamo felici di aver fatto qualcosa per te, per quanto sia piccolo e per quanto lontano tu sia. Lo abbiamo fatto inconsapevolmente e va bene così. Riscrivi. Siamo sempre qui.

citarne una quella di Rosario Buttitta di Palermo (comunque deciso denigratore della macchina Nintendo). Allora, tanto per cominciare, è inutile essere "molto" disperato, quando la semplice disperazione è già stadio terminale pre-maniacale. Quindi fai qualcosa di fisico (aggiusta la grondaia, ripara la cuccia del cane, dà colpi di nuca allo spigolo del tavolo) e ritrova la tua dimensione corporale. Dopodiché assettati, pigliati un caffe/the/chinotto e fai calare l'ansia - anche con la violenza. La PlayStation è attualmente in una botte di ferro e inizierà a segnare il passo come minimo tra un paio d'anni, e solo fra tre bisognerà oggettivamente cambiarla per rimanere al passo. Cinque anni sono la vita media di una console (i PC campano al massimo due), cinque anni sono durati Megadrive e SNES e ancora qualche cosa di buono fanno. Significa che per almeno altri ottocento giorni non dovrai preoccuparti né dell'N64 né di altri, ammesso che tu non voglia passare a un PC: rapportando costi e potenze, tra un annetto con una milionata e mezza potrai comprare una macchina in grado di rivaleggiare con l'N64 e fare anche tante altre belle cose come collegamenti in link a 8 e passa giocatori. PlayStation e Saturn sono nella fase di mezzo dell'adolescenza: la loro giovinezza si chiamerà Internet o giochi on-line e la loro vecchiaia probabilmente espansioni, upgrade, nuovi sbrilluccicanti add-on che adesso sono neanche immaginabili, ma che Sony e Sega hanno in testa dal giorno in cui lanciarono le console. L'N64 è semplicemente una macchina in anticipo netto sui tempi, e si vede dal costo. Se puoi prenderne uno, fallo: Super Mario 64 è il gioco totale, punto e accapo. Se non puoi prenderne uno, il tuo elettrocardiogramma rimarrà perfettamente regolare: non sei tu a non essere a posto, è chi ha un N64 adesso a non essere normale, a vivere (e beati loro) fuori tempo. È tutto già scritto, già detto. Andatevi a rivedere Nostradamus (se avete un N64) o il comunque ottimo Frate Indovino (per i 32 bit) e vi sentirete tranzilli come in un bagno caldo.

100 MODI PER TORTURARE UN TECNICO

Esimio Apecar,
spezzo una lancia a favore verso l'Assistenza Sony. Ho letto su GP del mese di Novembre la lettera di un utente PSX sconvolto dall'attesa esasperante (oltre due mesi) cui era stato costretto dal suo centro assistenza Sony per avere una nuova macchina. Racconto brevemente la mia esperienza: ho portato la mia Play l'8/10/96 in un centro assistenza, e con l'avviso, all'atto della consegna, dei tempi di attesa variabili tra i 25-30 giorni mi sono messo di Santa Pazienza in "aspettativa"... Il giorno 11/11/'96 la macchina era pronta. Capisco che non tutti i centri assistenza sono uguali, ma accusare l'intero servizio della Sony mi sembra eccessivo. Perché fare il solito fascio da un po' d'erba??? Saluti & complimenti per il lavoro ben svolto.

Amante@iol.it

Sentiamo la prossima...

Carissimo Apecar, sono un afflitto giocatore di 23 anni e ti scrivo il mio caso umano, non chè per levare una flebile voce di protesta. Il giorno 29-9-95 ho acquistato, dopo lunga attesa per l'importazione ufficiale, una PS-X Sony. Dopo alcuni mesi di corretto funzionamento, l'audio e i filmati hanno cominciato a soffrire del morbo di Parkinson. Dopo un'altra decina di giorni, i giochi hanno iniziato ad impallarsi regolarmente. Il giorno 3-9-96 ho consegnato la macchina al centro di assistenza Sony (omissis, NdR) che ha provveduto a sostituirla con un'altra "rigenerata" il giorno 3-10-96. Dopo due giorni il problema si è regolarmente ripresentato. Il giorno 7-10-96 ho nuovamente consegnato la PS-X all'assistenza che, nonostante la garanzia fosse appena scaduta ha gentilmente acconsentito a riprenderla, avvertendomi però che sarebbe stato necessario un altro mese per riavere la macchina. A questo punto sorgono spontanee alcune domande:

1) Perché la Sony mi ha fatto aspettare un mese prima di far avere al negozio l'altra macchina, mentre in Inghilterra l'attesa è di soli 7 giorni?

2) Perché sempre in Inghilterra - stando almeno alle riviste inglesi - si può scegliere tra la sostituzione della macchine con una rigenerata o , dopo un'attesa più lunga, aspettare la riparazione della propria, e in Italia non si pongono nemmeno il problema?

3) Perché quando inviano una macchina rigenerata, olimpicamente certi dell'infallibilità dei loro tecnici, non la accompagnano ad una seppur ridotta nuova garanzia?

4) Cosa vuol dire rigenerata? La zombificano? (Più o meno, NdR) Ho letto che tali inconvenienti sono molto comuni, e ne ho avuto conferma anche da amici, allora, perché la Sony prima di mettere in commercio una macchina che costa sempre la sua bella cifra non ne controlla almeno la qualità? Troppa plastica nei punti soggetti a temperature elevate? Fretta per non mangiare la polvere del Saturn?

Riviste inglesi consigliano di cambiare posizione alla macchina durante l'uso (capovolgerla, sdraiarla su un fianco...) in un novello elettro-Kamasutra. Immagino che fra breve si passerà alle collane d'aglio e ai paletti di frassino. Comunque, se qualche altro sfortunato collega fosse riuscito a risolvere il problema, ti prego, faccelo sapere. Per questi motivi mi sono rivolto al magico consolatore degli afflitti, sperando che il tuo pungiglione si pianti nel didietro dei calzoni di chi di dovere. Un affezionato lettore (e Piaggio-fan)

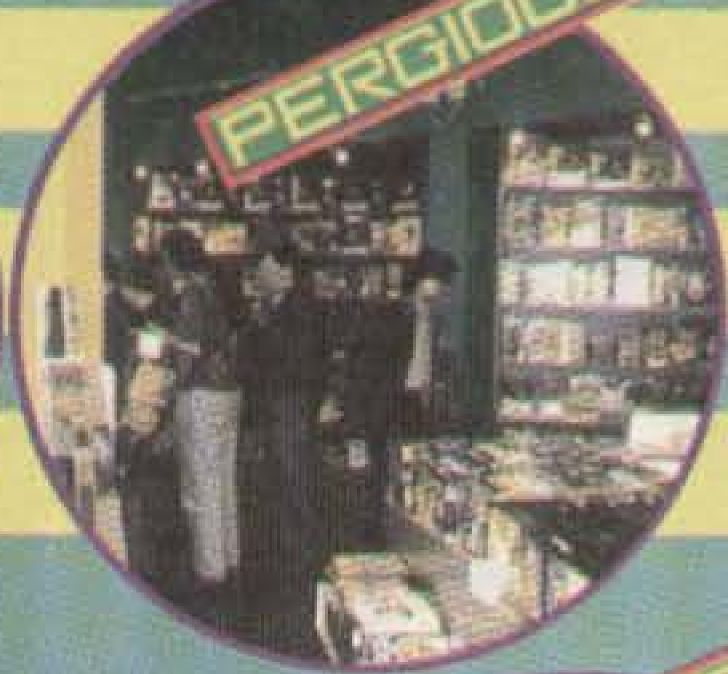
Alessandro Bernardini, Genova.

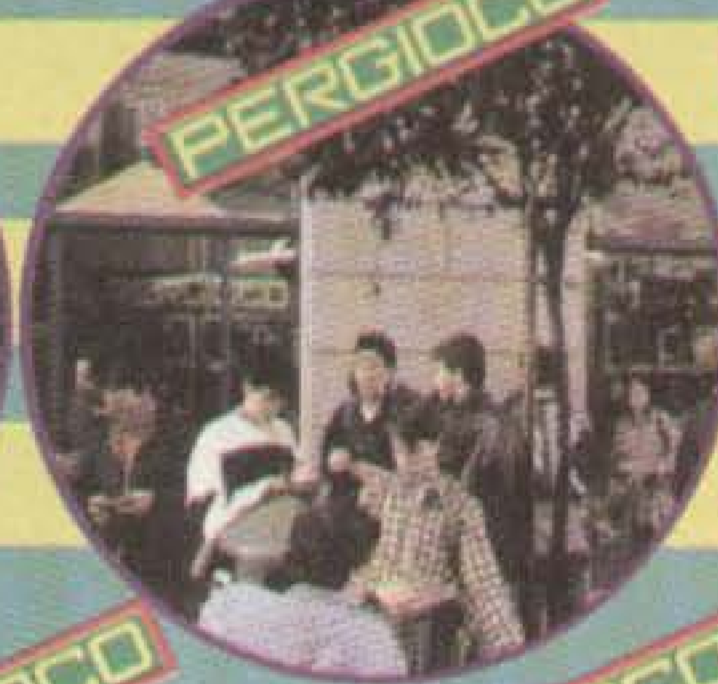


Okay, pari e patta. Però continuo a credere che per uno che becca la congiuntura astrale giusta,

PERGIOCO®







MILANO via S. Prospero 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

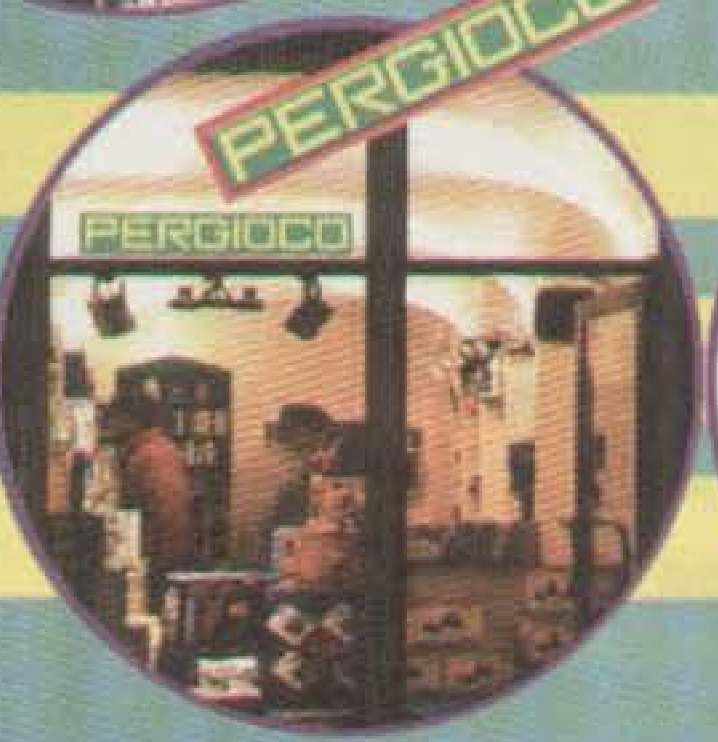
MILANO via Aldrovandi
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli Scipioni 109
Metro Ottaviano - quartiere Prati

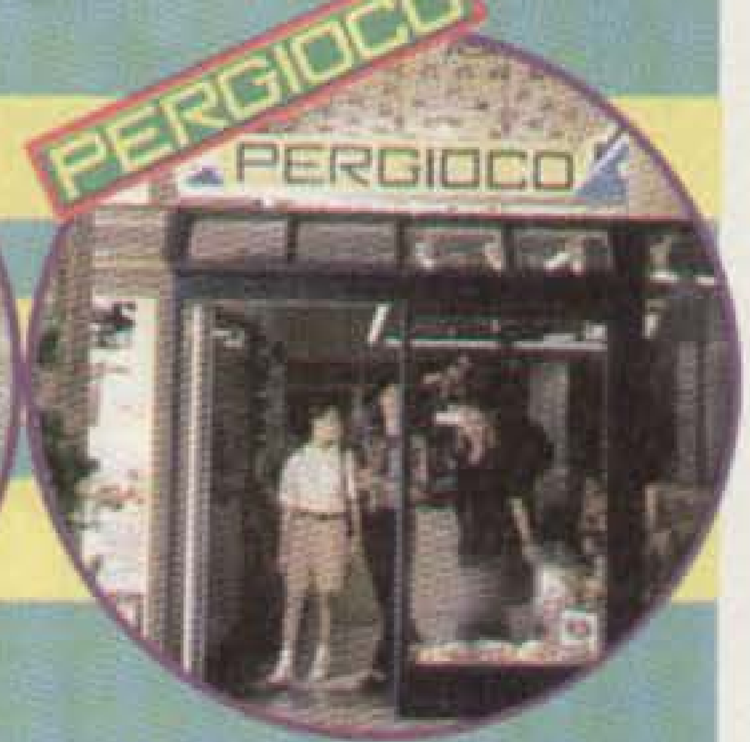
BRESCIA via Trieste 4/A
Fra Piazza Duomo e via X Giornate

MONZA (MI) via Cairoli 5
PERGIOCO Point®

LUGANO Q.re Maghetti 20
CH, nel centro storico culturale







Da sempre esclusivamente gli originali

vendita telefonica per tutta Italia Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, Credit card.

PLAYSTATION

videogiochi

ACTUA GOLF	89.900
ALIEN TRILOGY	89.900
ANDRETTI RACING	84.900
ASSAULT RIGS	69.900
AYRTON SENNA KART DUEL	79.900
BATMAN FOREVER COIN OP	89.900
BIG HURT BASEBALL	79.900
BLAM! MACHINE HEAD	89.900
BLAST CHAMBER	84.900
BLAZING DRAGONS	84.900
BUBBLE BOBBLE	79.000
BURNING ROAD	79.000
BUST A-MOVE 2	69.900
CASPER	79.900
CHEESY	89.900
CHESSMASTER 3D	89.900
CHRONICLES OF THE SWORD	89.900
COMMAND & CONQUER	89.900
CRASH BANDICOOT	94.900
CRITICOM	79.900
CRUSADER NO REMORSE	89.900
CYBERIA	79.900
CYBERSPEED	49.900
DARK STALKERS	89.900
DAVIS CUP TENNIS	79.900
DESCENT	79.900
DESTRUCTION DERBY 2	89.900
DIE HARD TRILOGY	89.900
DISRUPTOR	89.900
DOOM	59.900
DRAGON HEART	84.900
EARTHWORM JIM 2	89.900
EXTREME PINBALL	89.900
FADE TO BLACK	89.900
FIFA 97	84.900
FINAL DOOM	89.900
FIRO & KLAWD	84.900
FORMULA 1	89.900
GALAXY FIGHT	59.900
GEX	79.900
GUNSHIP	89.900
HARDCORE 4x4	94.900
HEBEREKE'S POPOITTO	69.900
HI-OCTANE	39.900
HYPER TENNIS FINAL MATCH	69.900
IN THE HUNT	79.900
IRON & BLOOD AD&D RAVENLOFT	89.900
IRON MAN X O	89.900
JUMPING FLASH 2	94.900
JUPITER STRIKE	69.900
KILLING ZONE	73.900
LOADED	89.900
LOMAX	89.900
MADDEN '97	84.900
MOTORTOON 2	89.900
MYST	94.900
NAMCO MUSEUM Vol.1	94.900
NAMCO MUSEUM Vol.2	89.900
NAMCO SOCCER PRIME GOAL	89.900
NBA 97	84.900
NBA in the Zone	99.900
NBA JAM EXTREME	89.900
NBA LIVE 96	84.900
NEED FOR SPEED	84.900
NFL QUARTERBACK '97	84.900
NHL 97	84.900
OFF WORLD INTERCEPTOR EXTR.	49.900
OLYMPIC GAMES	69.900
OLYMPIC SOCCER	79.900
PANDEMONIUM	84.900
PANZER GENERAL	89.900
PENNY RACERS	89.900
PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS	79.900
PGA TOUR GOLF '97	84.900
PO'ED	99.900
PRIMAL RAGE	89.900
PRO PINBALL THE WEB	79.900
RAGIN' SKIES	89.900
RAYMAN	84.900
RESIDENT EVIL	89.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	59.900
RETURN FIRE	89.900
REVOLUTION X	39.900
RIDGE RACER REVOLUTION	89.900
ROBOPIT	79.900
SHOCKWAVE ASSAULT	84.900
SIM CITY 2000	89.900
SKELETON WARRIORS	89.900
SLAM 'N' JAM	49.900
SMASH COURT TENNIS	89.900
SOVIET STRIKE	84.900
SPACE HULK VENGEANCE	79.900
STAR GLADIATOR	89.900
STARFIGHTER 3000	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2	89.900
STREET RACER	89.900
SUPERSONIC RACER	89.900
TEKKEN 2	94.900
TEMPEST 2X	84.900
THE CROW: CITY OF ANGELS	89.900
THUNDERHAWK 2	59.900
TIME COMMANDO	84.900
TITAN WARS	79.900
TOMB RAIDER	89.900
TOP GUN	89.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	49.900
TRACK & FIELD	84.900
TUNNEL B1	89.900
VICTORY BOXING	89.900
VIEWPOINT	79.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat	99.900
WILLIAMS ARCADE GREAT HITS	69.900
WING COMMANDER III	79.900
WIPE OUT 2097	94.900
WWF In Your House	89.900
X-COM Terror from the Deep	89.900
X2	89.900

MEGADRIVE

MEGADRIVE 2	179.900

videogiochi

BATMAN FOREVER	69.900
DINO DINI SOCCER	39.900
DRAGON'S REVENGE	49.900
FIFA 97	99.900
GENERAL CHAOS	59.900
I PUFFI Travel the World	109.900
JAMES POND II	59.900
LOTUS TURBO CHALLENGE	69.900
MADDEN '97	99.900
MEGA BOMBERMAN	49.900
MICROMACHINES MILITARY	109.900
MORTAL KOMBAT 3	79.900
NBA 97	99.900
NBA JAM	44.900
NBA JAM Tournament Edition	49.900
NHL HOCKEY '97	99.900
PINOCCHIO	99.900
PITFALL	49.900
POCAHONTAS	109.900
PREMIER MANAGER '97	99.900
QUACKSHOT + CASTLE ILLUSION	79.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 2	49.900
SONIC 3D	114.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	99.900
TOY STORY	99.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	109.900
VIRTUA FIGHTER 2	114.900

anche saturn & game boy

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO ONLY	189.900
CONTROLLER	34.900
SUPER GAME BOY	109.000

videogiochi

DIDDY KONG QUEST (D.Kong 2)	119.900
DIXIE KONG Double Trouble	149.900
DONALD IN MAUI MALLARD	119.900
DONKEY KONG COUNTRY	99.900
EARTHWORM JIM	99.900
F1 POLE POSITION 2	149.900
FIFA 97	109.900
FULL THROTTLE RACING	149.900
I PUFFI Travel the World	114.900
ILLUSION OF TIME	79.900
KILLER INSTINCT	89.900
NBA 97	109.900
NHL HOCKEY '97	129.900
PINOCCHIO	119.900
SUPER GHOULS'N GHOSTS	79.900
SUPER HOCKEY	49.900
SUPER MARIO WORLD	59.900
SUPER METROID	39.900
SUPER TENNIS	64.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	139.900
TETRIS 2	39.900
THE INCREDIBLE HULK	59.900
TOY STORY	169.900
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	119.900
WATERWORLD	169.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	139.900

I prezzi comprendono IVA e POSSONO VARIARE.

magari aiutato da un bioritmo all'apice, le cose siano più facili. In più, le macchine "rigenerate", da quel poco che so di elettronica, sono praticamente macchine sottoposte a una specie di massaggio cardiaco e poi elettroshock. Sono come macchine uscite dal coma, sono vive e non vive allo stesso tempo. La rigenerazione è una sistemazione provvisoria, può capitare che non cisiano più problemi ma quasi mai è il caso. Potrei sbagliarmi ma non credo di molto. Cambiare la posizione alla console non è quasi mai una grande idea, mi ricorda quelli che mettevano i CD audio nel freezer perchè una leggenda metropolitana diceva che poi si sentivano meglio (provate, provate, anche i giochi brutti migliorano se li lasciate nel congelatore un paio di giorni). Non so se potrò pizzicare "chi di dovere", molto poco può una piccola ape contro un carrarmato. Facciamo così: non è colpa dei laboratori d'assistenza, ma delle console che nascono più o meno sfigate. C'è chi non porta mai la macchina dal meccanico e chi sta lì una volta al mese. Cose da Astra e meno da Game Po. Potremmo tentare un aggancio con le astrologhe più disponibili, facendo finta di subire il loro fascino esclusivamente al fine di seganalarvi le fasi lunari propizie per l'acquisto di nuovo hardware. Non vi sconfinfera? E allora, dal mese prossimo un paio di recensioni firmate Frate Indovino potete aspettarvele, tranzilli. Sono molto potente io, qui. A fra trenta giorni, le feste sono finite e quindi poteet smettere di tracannare alcool (il fegato, il fegato), soprattutto se dovete guidare. Oppure, la soluzione migliore, fate guidare qualcun altro (sempre che abbia bevuto meno di voi) per arrivare all'età giusta per godervi la cirrosi. Auguros e mandateci gli avanzi che li riscaldiamo e li diamo al cane (o ai nuovi collaboratori, nonnismo rules a Game Pandoro). Cià-Ciau fetecchioni.

BUON ANNO RAGAZZI

Noi letterati ultrafichissimi e strapagati (già, strapagati...) di Game Poveraccio sappiamo anche ascoltare quanto di buono viene da volgo incolto e protocefalico (tipo voi mufloni lettoranti), captiamo intercettiamo e rigiriamo. E stavolta, lasciamo chiudere l'Apposta di questo radioso Gennaio '97 a un lettore affezionato e prolifico, videogaudente maturato e navigato, che una tantum ha scritto qualcosa di davvero pubblicabile senza svendersi, unendo la solita raffinatezza di pensiero a un lessico accessibile anche a voi facoceri a pile. E così facendo, collaudo anche il mio nuovo programma di dettatura microfonica che ho pagato 170 cucuzzelle, eh, vediamo un po' se ho fatto una cappellata.

Aspettare cosa? Ancora? Basta! Ho paura, bello. Ho paura di quello che succederà quando smetterò di (video)giocare, quando sarò costretto a farne a meno, per soldi, per tempo. Dev'esserci qualcosa che non va: ho iniziato con *Pong*, poi Atari, Colecovision... in maniera impegnata ma moderata (problema monetario?). poi tutto muore per un po'. Niente stimoli videoludici, niente console come un virus latente. Adesso non faccio più la cernita dei generi che mi interessano anzi cerco di estendere i miei gusti anche a quello che non mi piaceva, e ci riesco(!) purchè di buona qualità, ma è un dramma visto che non ho solo una console. Bramo di esaurire le risorse, sul mercato di tutto quello che può essere definito un'esperienza: ciò mi piace e mi stressa, anche perchè non ho molto tempo. Non videogiochi usa e getta ma "esaurisci e getta" che è fisicamente diverso anche se sempre schifosamente consumistico. Ecco il dunque: mi fa un po' schifo eppure non riesco a rinunciare. Sono convinto che in *Yoshi's Island* ci fossero delle messaggi subliminali, che gratificavano l'utente dopo aver ucciso il boss di turno (tipo la tartaruga). Non che ce ne fosse bisogno, ma se non era così allora era un difetto della cartuccia. Sono rimasto invischiato: sono "drogato di videogiochi". "L'organo stimolato oltremisura diventa insensibile" hai scritto: sono d'accordo ma nel mio caso s'è solo accentuata la componente critica anche nei confronti degli hit. I giochi non devono essere per forza pezzi da novanta, anzi, molte volte mi diverto più con giochi più "modesti" (ad esempio *Die Hard Trilogy* per PS-X o l'ultimo *Bomberman* per Saturn). Forse è solo un modo per tenere vigliaccamente gli occhi chiusi, per "non guardare fuori dalla finestra", un ripiego istintivo. C'è chi fece un discorso interessante: siamo consumatori d'immagini, di emozioni. Famelici d'estasi extratemporali: cinema, TV, videocassette, videogiochi. Educati a immagini forti, alla ricerca dei limiti, di un sogno, di un'ora, e per sempre. Mi fa paura associare la prima cosa che mi viene in mente: zombi, vampiri. Non è così comunque. In parte probabilmente. E lo sono anch'io per la mia fetta. Non sono sicuro che sia il caso di gongolare sull'eccentricità dei videogiochi rispetto ad altri media non interattivi e socialmente passivi (lessi che il cinema è un luogo dove un insieme di persone che non si conoscono si riuniscono per usufruire insieme delle stesse sequenze di immagini). Se sia il caso di giustificarsi dietro un'isoletta fatta di mondi perfetti rispetto alla realtà corrotta. Tanto per restarne fuori... e non stai comunque fuori. Puoi approfittare di alcune finestre... se ci riesci, come te. Poi si dice in giro che giochiamo sempre alla stessa roba da 20 anni, ritoccata in base alle esigenze moderne (cosa che non condivido appieno) proprio come, dico io, scriviamo e dibattiamo delle stesse cose da vent'anni (e guarda che si sente). Siamo sempre gli stessi e quelli nuovi che non erano nati legittimamente rifriggono l'aria che sembrava dimenticata. E ci credo che sei "letterariamente" diventato quello che sei diventato: ne hai piene le palle.
Forse sarà un'autogiustificazione ma ritengo la fantasia, i colori, il gioco qualcosa che nutre degli aspetti umani fondamentali. Restiamo tutti un po' bambini ma nell'aspetto migliore di un adulto. Per pura curiosità di vedute mi piacerebbe leggere quel saggio di Random, "Bambini per sempre" che hai citato tempo addietro (l'aveva appena mollato la donna, NdR). Bella la tua arringa "...approfittare di questa finestra" , in riferimento alla lettera del Prof. H... era l'unica cosa da dire. Avrei fatto lo stesso. Un giorno o l'altro prenderò il Tuttocittà e guarderò finalmente dov'è Via Aosta e se non troverò cagnacci alla porta dalle facce trucidincazzate salirò a trovarvi, magari verso le 19.00 di un venerdì sera, quando c'è solo l'esule Giorgio-Random a difendere stremato la barricata (o la fa lui?) come uno dei vecchi eroi fini a sé stessi dei film b/n... una persona piacevolemte cortese al telefono... con gli sconosciuti. Salutalo.

Trivial Pursuit.



BOTTA E RISPOSTA *blues*

Nel Deatmatch tra i lettori questuanti e l'oracolo di Apecar c'è solo un vincitore: le PPTT che si imboscano dalle 750 alle 1500 lire per ogni domanda...

Ciao Ape. Ho 16 anni ma la mia calligrafia ne dimostra 4! Vorrei comprare una PS-X ma ho paura che il mercato venga invaso a breve termine dai 64 bit. Che faccio?

Marco Novati [BG]

Comprati la console che vuoi e che puoi, e campa felice. Ci sono delle lettere nell'Apposta proprio su questo argomento, ma a beneficio di coloro che leggono solo il Botta & Risposta, lo ribadisco anche qui: l'N64 è una grandissima console totalmente in anticipo sui tempi di mercato. La PS-X costa la metà e ha almeno duecento titoli in più tra cui scegliere. E per almeno altri due anni vivrà egregiamente il suo ruolo di ottima piattaforma. Tutto chiaro? Bene. Tanto il mese prossimo qualcun altro avrà le tue stesse paure...

So che la GT Interactive convertirà *Duke Nukem 3D* per la PS-X. A quando la sua uscita?

Da voci non confermate si parla di Febbraio con punte di Marzo. Un po' più in là dovrebbe vedere la luce anche Quake, e allora ci toccherà pubblicare miliardi di lettere tipo "è meglio questo, è meglio quello?". Ve lo diciamo subito: bisogna averli tutti e due. Amen.

Caro Apecar, passeremo un Natale megaconsoloso?

Piergiorgio Siacchi

Se intendi la cosa nel senso peggiore del termine, credo di no dato che hai in mano Game Porro. Se invece era il senso migliore, allora probabilmente già lo sai meglio di me.

Caro Apecar, ho 15 anni e ti scrivo per un motivo preciso. La settimana scorsa ho comprato *Resident Evil* e avevo intenzione di acquistare anche *Tomb Raider* sotto Natale. Poi prendo GP e vedo l'anteprima di *Resident Evil 2*. Ora mi sorge spontanea la domanda: meglio *Resident Evil 2* o *Tomb Raider*? Ti prego di rispondermi, saluti

Fabrizio

Per il seguito di Resident Evil *ci sarà da attendere ancora un pochino (il primo sta ancora vendendo molto bene), e di* Tomb Raider *posso solo dire tutto il bene possibile: erano anni che non usciva un'avventura con un ritmo così coinvolgente. Davvero un grandissimo gioco, consigliato soprattutto se volete lavorare di cervello. Considera questo e che per* RE2 *(in versione giapponese) non se ne parla prima di Marzo e poi vedi cosa fare.*

Caro 4WD Turbo, come va? Io bene anche se in questo momento il mio PS-X è a Milano in riparazione, ma vaniamo al dunque. Come mai la Sony ha venduto dei titoli tipo *WipeOut* e *DiscWorld* alla Sega e la Sega non ha venduto nessun gioco alla Sony, tipo *Sega Rally*?

Matteo Corry [GE]

Dunque, nell'intricato tripudio di contratti e clausole che regolano i rapporti tra sviluppatori di software e grandi nomi come Sega e Sony, capita che esistano le condizioni per cui uno sviluppatore esterno possa o meno portare i propri giochi su tutte le macchine che vuole. Nel caso di WipeOut *e* DiscWorld*, sviluppati da Psygnosis, c'era un accordo per la conversione su Saturn. Essendo* Sega Rally *un trademark della stessa Sega, e quindi un punto a vantaggio del Saturn grazie al nome di richiamo, è facile capire come sia impossibile pensare a una versione PS-X, né ora né mai.*

Caro triciclo motorizzato con cilindrata 50, uscirà mai un gioco basato sulla serie televisiva più seguita d'america, ossia X-Files, per Playstation?

Anonimo Italiese

Un gioco su X-Files è sicuramente previsto, se ne era sentita anche voce ma poi è stato mantenuto massimo riserbo sull'acquirente dei diritti. Comunque qualcosa si vedrà entro l'anno. Ma è fresca la notizia che gli stessi attori che interpretano Mulder e Scully stiano per iniziare le riprese di un X-Files ancora più strambo noto per ora col nome in codice di "M.", e di cui non si sa ancora davvero nulla... se non ci fosse Game Pozzo, come fareste, dico io.

Accade proprio sempre che i tempi di riparazione delle console vadano oltre le normali tre settimane?

Un tuo vecchio "amico"

Secondo una lettera nell'Apposta di questo mese, no. Secondo un'altra, sì... bisogna avere più fiducia negli astri: prima di portare la console in assistenza, leggetevi due/tre oroscopi e poi fate la media.

Perché esisti?

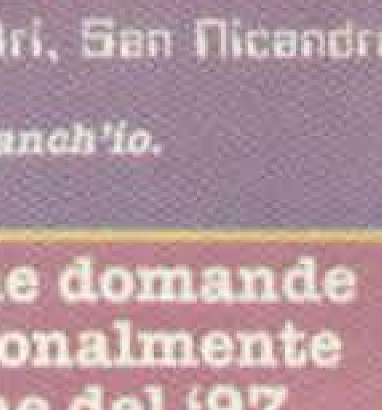
Alex Cutri, San Nicandro

Me lo chiedo anch'io.

Le prime domande intenzionalmente cretine del '97

Esiste un Virtual Off? Perchè tutti voi siete dei faccioni? Si può investire il Ps-X o la PS-X che dir si voglia?

Lucio Laurini & Jacopo Chimenti




YOU
VIDEOGAMES
TOO
VIA ROSSINI 3/E
(QUASI ANGOLO VIA PO)
10124 TORINO
PER ORDINARE TELEFONA ALLO
011/88.99.20
GOLDENEYE
GOEMON 64
PERFECT STRIKER
DOOM 64
SAINT'ANDREW GOLF
MARIO KART 64
STARFOX 64
REV LIMIT
SPEDIZIONI IN 24-48 ORE -FINANZIAMENTI MODIFICHE E RIPARAZIONI-SERVIZIO RIVENDITORI
SCORCHER
RAGE RACER
PERSONA
FINAL FANTASY 7
SOUL EDGE
DISPONIBILI RIVISTE SATURN CON CD E PSX MAGAZINE JAP
ENEMY ZERO
MACROSS
KING OF FIGHTER 96
VIRTUA FIGHTER VS FIGHTINGVIPERS
FIFA 97
IN PIU'... GUIDA STRATEGICA UFFICIALE DI MARIO 64
TITOLI SATURN IN OFFERTA: SEGA RALLY 69.000 VIRTUA FIGHTER II 69.000 METAL BLACK 29.000
ROKMAN X 39.000-NBA ACTION 45.000-EARTHWORM JIM2 49.000-DAYTONA CE EUROPEO 89.000
NINTENDO 64 UNIVERSALE:TUTTI I TITOLI DISPONIBILI A LISTINO.

Pag.19

Le specifiche ufficiali
FINALMENTE, M2
Eravamo in molti ad attendere, per lo meno, le caratteristiche tecniche. Eccole arrivate!

Ecco il 64DD
FIRST LOOK
Dovremo attendere ancora qualche mese, ma le promesse sembrano essere state rispettate

Pag.17

DIECI ANNI, E SENTIRSELI PESARE TUTTI

ANNO NUOVO, GIOCHI NUOVI?

Circa dieci anni fa, l'Amiga, il computer della Commodore destinato a riscuotere un successo senza precedenti, se non altro in ambito di videogiochi casalinghi, faceva la sua apparizione nei negozi italiani, affascinando chiunque grazie a una grafica incredibile.
Inutile dire che, da quei tempi, un mucchio di cose sono cambiate, i videogiocatori sono diventati più smaliziati, così come le software house; i giochi hanno aggiunto una dimensione, la terza, alle loro performance visive; la differenza tra i titoli da sala e quelli casalinghi si è decisamente assottigliata, e la cultura dei videogiochi è entrata a fare parte della nostra vita quotidiana. Certo, sono tutte cose molto belle, che forse non avremmo creduto possibili due lustri fa. Però, volendo entrare realmente in argomento, ci si rende conto che molte cose non sono cambiate affatto.
È vero che giocare a *WipeOut 2097* dieci anni fa, tra le accoglienti mura casalinghe era pressoché impensabile, però *Stunt Car Racer* era in grado di regalare le stesse emozioni. *Virtua Fighter 2* era un sogno perfino per gli assidui frequentatori delle sale giochi, ma lo era anche *Defender of the Crown*. Insomma, sia pur fatte le debite proporzioni, e ci mancherebbe altro, forse non sono le esperienze videoludiche a essere cambiate, forse sono i videogiocatori.
Vediamo un po'. *Resident Evil 2* è, senza dubbio uno dei giochi più attesi di questo 1997, perché il gioco garantisce una massiccia dose di azione e un'altrettanto vivida percentuale di esplorazione e ricerca, è forse questo che vogliono i giocatori alle soglie del terzo millennio?
Virtua Fighter 3, se convertito in maniera adeguata, promette di essere il gioco per console da casa mai realizzato, dunque è un picchiaduro in 3D che ci permetterà di risolvere tutti i nostri problemi di tempo libero, ma non ne abbiamo già avuto abbastanza?
Il Nintendo 64 si impegna a essere la macchina della nuova generazione, in grado di sbaragliare la concorrenza con il semplice schiocco di una milionata di poligoni; è una storia già sentita, non negli stessi termini, ma l'industria dei videogiochi ha sempre promesso qualcosa di meglio rispetto a quello che era accessibile al pubblico, promesse mantenute, s'intende, ma sono anni che si va avanti così.
Certo, l'avvento della Rete, di Internet si può considerare la vera novità, la cosa che nel giro di pochi anni rivoluzionerà il modo di giocare. Il modo, s'intende, non i giochi che giocheremo, o i nostri desideri. L'industria che gravita intorno ai videogiochi ha, così come quella del cinema, una capacità particolarissima, degna di un trattato di economia: quello di creare i bisogni per i propri utenti. Prima che venissero prodotti i film di Bruce Lee, nessuno sentiva il bisogno di pellicole che trattassero le arti marziali, oggi, e Van Damme lo insegna, ci sono atleti che hanno fatto la loro fortuna dando pugni e calci. I videogiochi funzionano nello stesso modo. Sono i produttori di giochi che "creano" i nostri bisogni, se nessuno avesse mai inventato i picchiaduro, probabilmente nessuno avrebbe mai pensato di giocarli e l'evoluzione dei videogiochi seguirà sempre questa linea, nuovi titoli, nuovi modi di presentarli, sia graficamente che concettualmente, però da dieci anni a questa parte, non è stato cambiato nulla.
Il problema è che le società investono maggiormente sull'hardware che sul software, e questo perché, nell'ambito dell'hardware siamo ancora a livello del cinema muto e in bianco e nero. Quando supereremo questo stadio allora vedremo realmente qualcosa di incredibilmente nuovo, e forse gli stessi utenti potranno cominciare a sviluppare una propria coscienza, oltre che la loro conoscenza. Sono passati dieci anni dal vero boom dei videogiochi. Sono tanti, ma altri dovranno passarne (e forse ancora di più) prima che si esca da quella che può essere considerata la pubertà dei giochi elettronici. Noi saremo ancora qui, anche solo per semplice curiosità.

• ***Random***



Resident Evil 2 **rappresenta uno dei titoli più attesi di questo 1997. Niente di nuovo, insomma...**

Due grandi giochi per la tua console Sega Saturn



Vivi un'incredibile avventura all'interno di tenebrosi tunnel. Comanda il tuo mezzo super armato e affronta missioni sempre più difficili. Uscire da un tunnel non è mai stato così difficile...

- **12 LIVELLI SUPERBAMENTE DISEGNATI E PIANI DI ATMOSFERA**
- **VELOCITÀ DI GIOCO SENZA PRECEDENTI**
- **NUMEROSI POTENZIAMENTI PER LE ARMI INSTALLATE SUL VOSTRO MEZZO**
- **EFFETTI GRAFICI STUPEFACENTI**
- **ISTRUZIONI E MESSAGGI ON LINE IN ITALIANO**



Se amate gli sparatutto classici in 2 dimensioni, X2 è proprio quello che fa per voi. Tonnellate di nemici giganteschi, armi e power-up a non finire. Il titolo che tutti gli appassionati stavano aspettando.

- **5 DIVERSE ASTRONAVI TRA CUI SCEGLIERE**
- **DIVERSI POTENZIAMENTI A SECONDA DELL'ASTRONAVE SCELTA**
- **10 LIVELLI DI PURA AZIONE DA CARDIOPALMA**

DISTRIBUITI DA

HALIFAX

Nei migliori negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

LA VOLPE E IL NINTENDO

La Titus, una delle poche case in Europa a produrre ancora titoli per Amiga e Super Nintendo, ha finalmente deciso di lanciarsi nel mondo delle "nuove" console, dedicando le sue risorse allo sviluppo di un gioco di guida per Nintendo 64. Questo prodotto, di cui non è stato reso noto il titolo, è stato annunciato come un gioco assolutamente rivoluzionario, poiché, oltre a sfruttare tutte le caratteristiche grafiche del N64, offrirà al giocatore la possibilità di personalizzare totalmente le gare. La data di uscita fissata è questa estate.

NEWS

Notizie dal MONDO

ESPLODE IL SATURN NEGLI STATES

QUADRUPLICATE LE VENDITE DEL SATURN IN AMERICA

La nuova offerta in bundle fa sentire i suoi effetti

Il mese scorso vi avevamo anticipato che, negli Stati Uniti, il Saturn sarebbe stato messo in vendita in bundle con tre giochi, *Virtua Fighter 2*, *Virtua Cop* e *Daytona USA*, allo stesso prezzo che aveva in precedenza. Nessuno, però, avrebbe immaginato che il mercato rispondesse così bene all'offerta, spingendo le vendite della console a 32 bit della Sega oltre il 400% del normale. Dal 18 novembre, giorno in cui è iniziata la promozione, fino a metà dicembre (data del comunicato ufficiale), i Saturn venduti sono stati ben 500mila, con un incremento regolare ogni settimana, che lascia intendere un ulteriore aumento delle unità vendute fino a Natale. Per la prima volta in due anni, il Saturn si è dimostrato un degno avversario della PlayStation. Che sia l'inizio di una riscossa tanto attesa e di un degno supporto da parte delle software house?



È fuori da ogni dubbio che dei tre giochi in offerta *Virtua Fighter 2* sia il più appetibile.

DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE

È APPARSO IL PRIMO PROTOTIPO DEL 64DD

La Nintendo approfitta dello Shoshinkai



Dopo le prime rivelazioni sulla nuova periferica per il Nintendo 64, il 64DD (un lettore magneto ottico da attaccare alla console), la curiosità del mondo dei videogiochi è andata, man mano, aumentando nei confronti di questa meraviglia. La Nintendo, dunque, ha approfittato dello Shoshinkai, l'annuale fiera giapponese sul divertimento elettronico, per mostrare il primo prototipo della suddetta macchina. Non ci sono stati annunci di date di uscita o prezzo, ma si sospetta che il tutto sarà pronto per la prossima estate, a un prezzo che oscillerà probabilmente tra i 100 e i 150 dollari (300, 400mila lire circa). La Nintendo ha parlato a lungo delle specifiche tecniche della macchina, elencando alcune caratteristiche prima ignote. Innanzitutto 32MB dei 64 totali saranno totalmente riscrivibili, poi la velocità di trasferimento dei dati è stata fissata a 790K al secondo (contro gli standard 300 di Saturn e PSX). Il punto su cui la grande "N" ha voluto insistere maggiormente riguardava il fatto che il 64DD verrà montato sotto il N64 tramite la porta di espansione senza, dunque, occupare lo slot delle cartucce, permettendo quindi di sviluppare giochi che utilizzino entrambi i supporti. È stata inoltre confermata la possibilità di espandere la memoria RAM della macchina e, anche se non sono stati resi disponibili dati ufficiali, si pensa a cartucce di espansione da 2 MB. Al di là di *Zelda 64*, non è stato detto altro sui futuri titoli, e la Nintendo non ha nemmeno voluto sbilanciarsi sul tanto atteso nuovo portatile, l'Atlantis, di cui tutti aspettavano la presentazione durante questa manifestazione.

SOGNO O REALTÀ?

VEDREMO MAI IL N64 SU INTERNET?

Ipotesi e supposizioni accompagnano la presentazione del 64DD

Una voce che non ha ancora avuto conferma nell'industria dei videogiochi, può facilmente generare una lunga serie di notizie false e ingigantite. Tuttavia, le speculazioni su di un eventuale modem venduto insieme al 64DD si fanno sempre più insistenti. A riprova di questa teoria, il fatto che la Nintendo abbia già cominciato a intrattenere rapporti con la Netscape (famosa società del settore Internet), per lo sviluppo di un programma di "navigazione" appositamente studiato per il N64 e l'indagine, indetta dalla stessa Nintendo, per conoscere l'opinione dei suoi clienti a riguardo di un ingresso nel mondo della "Grande Rete", è tutto dire. Il punto chiave, naturalmente, sarebbe quello di poter giocare con altri possessori di N64 a distanza, rendendo la periferica decisamente più appetibile (evitando poi di chiedere agli utenti un'ulteriore spesa introducendo un modem in un secondo tempo). I vantaggi, comunque, nel possedere un modem collegato al 64DD vanno al di là delle semplici sfide "On-Line": sarebbe, per esempio, possibile scaricare salvataggi, demo e upgrade (che il Sega Net-Link non consente). Le possibilità, dal punto di vista dell'hardware, restano due: aggiungere un vero modem tra le specifiche del 64DD (aumentandone anche il prezzo), o servirsi dello stesso processore del N64, dotando il lettore magneto ottico di una presa telefonica, ma la grande "N" non ha voluto minimamente rilasciare indiscrezioni a riguardo.



Wave Race 64 **guadagna moltissimo se giocato con un amico...**



... ma immaginate il divertimento di una sfida in quattro via internet.

NEWS

FINAL FANTASY VII SOLO SU PLAYSTATION

Con sommo rammarico di tutti i possessori di Nintendo 64 che ancora speravano che la Square tornasse sui propri passi, dobbiamo annunciare che *Final Fantasy VII* non apparirà mai sulla console a 64 bit della grande "N". La Sony è, infatti, riuscita, firmando un accordo ufficiale con la Square, a impedire che questo avvenisse, assicurandosi inoltre la pubblicazione di alcuni dei prossimi titoli della software house per Playstation. L'unica consolazione per gli utenti N64 è che questo accordo non preclude la pubblicazione futura da parte della Square di titoli per la loro amata macchina.



Vista la grafica di *VF3* era difficile sperare in una conversione su Saturn.



Ma all'AM2 non la pensavano così e stanno già lavorandoci sopra.

L'IMPOSSIBILE DIVENTA REALE

LA SEGA AL LAVORO SU UNA CONVERSIONE DI VF3 PER SATURN

Non ci sperava nessuno ma è stato confermato ufficialmente

All'inizio di dicembre, parlando in una conferenza stampa in Giappone, Yu Suzuki ha dichiarato che il suo team di sviluppo, dopo aver valutato a lungo il coin-op, ha affermato "tecnicamente possibile convertire *VF3* sui sistemi casalinghi". Si è inoltre dichiarato responsabile, insieme al team dell'AM2, del progetto, congedando i giornalisti intervenuti con un "aspettatevi il meglio".

Contemporaneamente, alcune fonti ufficiose dal Giappone, hanno parlato di un'espansione hardware sotto forma di cartuccia opzionale, per migliorare le caratteristiche della futura conversione di *Virtua Fighter 3* e avvicinarle a quelle della Model 3 usata dal coin-op. Il gioco sarà comunque disponibile in una versione solo su CD, ma quanti vorranno spendere di più potranno gustarsi la versione "migliorata" su cartuccia.

RITORNA UN CLASSICO

ZELDA 64 SOLO PER 64DD

Confermato che dell'atteso gioco non sarà disponibile una versione su cartuccia

Quanti speravano di poter giocare a *Zelda 64* evitando la spesa dell'acquisto del 64DD dovranno rivedere i loro progetti. È stato, infatti, confermato che il titolo in questione avrà necessariamente bisogno della nuova periferica Nintendo, anche se non è stato specificato se utilizzerà anche il supporto su cartuccia. Dal punto di vista del gioco, è invece ormai sicuro che utilizzerà diverse visuali: una dall'alto per mostrare gli spostamenti aerei, e una ravvicinata per i combattimenti e le esplorazioni dei dungeon. Saranno, inoltre, presenti delle inquadrature predeterminate per evidenziare particolari eventi. Con ogni probabilità, *Zelda 64* non sarà l'unico titolo a uscire in contemporanea con il 64DD, ma, vista la grande quantità di giocatori che considera questa saga come la migliore nel campo degli GDR elettronici, non dubitiamo che possa diventare la vera "killer application" per questa discussa periferica.



Dopo *Mario 64*, *Zelda 64* diverrà uno dei motivi di acquisto del Nintendo 64.

NEL LONTANO ORIENTE

LA PSX CAMBIA LOOK

Dopo il grigio e il nero è ora il turno del bianco!

Negli stati asiatici, dove il mercato dei video MPEG è molto fiorente, al pari di quello della pirateria, la Sony ha deciso di lanciare un nuovo modello di PlayStation. Questa versione sarà di colore bianco e avrà piena capacità di riproduzione MPEG, con l'aggiunta di un nuovo chip di protezione contro la pirateria. Per il momento, le dichiarazioni della Sony non parlano di una diffusione di questa console in altri paesi al di fuori dell'Asia, dove i video MPEG occupano una fetta trascurabile di mercato, ma è già molto più probabile che il nuovo chip di protezione sarà incluso nelle future produzioni della PlayStation "standard". Questa modifica potrebbe giovare non poco alle tasche della Sony, che potrebbe avere tra le mani un'arma efficace contro la fiorente pirateria di Hong Kong, almeno per quanto riguarda il mercato giapponese.

SIAMO TUTTI CREATIVI

SBARCA IN OCCIDENTE LA "YAROUZE"

Il kit di sviluppo a basso costo presto disponibile fuori dal Giappone

Qualche mese fa, su queste stesse pagine, vi abbiamo parlato dello "Yarouze" (tradotto dal giapponese "Let's create"), un kit di sviluppo della Sony che permette, a un prezzo relativamente basso, di realizzare giochi per PlayStation, con certe limitazioni e la richiesta di un minimo di esperienza di programmazione. Il kit era originariamente disponibile solo per il mercato giapponese, ma è ormai sicuro che, con il nuovo hanno, sarà presto disponibile in America e in Europa (a cominciare dall'Inghilterra e, sembra, anche in Italia). Il Kit comprende una PSX di colore nero (non protetta per le versioni NTSC e PAL dei giochi), un cavo di connessione per PC e MAC, e tutto il software necessario per sviluppare programmi PSX. Le limitazioni di questo sistema (dal costo trenta volte inferiore all'originale kit di sviluppo Sony) sono notevoli, ma permetteranno agli appassionati di dare sfogo alla propria creatività. La restrizione primaria riguarda l'impossibilità (almeno con i mezzi forniti nel kit) di portare i giochi creati su CD, costringendo lo sviluppatore ha usare solo i 3.5MB di memoria della console, per evitare la distribuzione del prodotto. Questo non consentirà la realizzazione di prodotti graficamente eccelsi, ma potrebbe essere uno stimolo a impegnarsi di più nell'aspetto giocabilità, molto spesso dimenticato tra migliaia di poligoni e texture. La Sony spera, in questo modo, di trovare dei designer pieni di idee originali, dando loro la possibilità di provare le loro capacità senza dover spendere un quantitativo eccessivo di denaro.



PANDEMONIUM ARRIVA ANCHE IN GIAPPONE

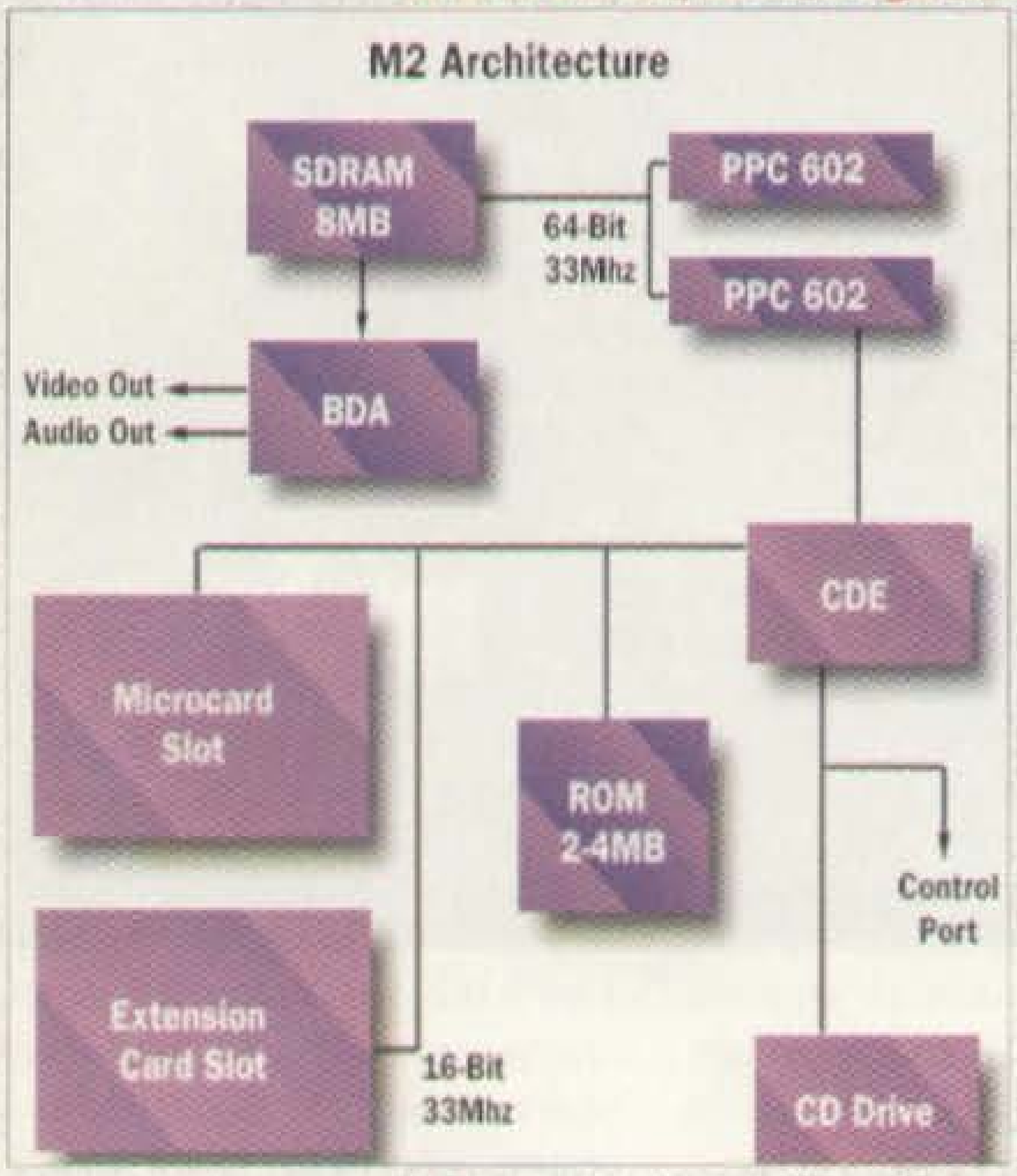
***Pandemonium*, lo splendido gioco di piattaforme della Crystal Dynamics di cui avete potuto leggere la recensione nello scorso numero, è stato portato in Giappone dalla Bandai. La stessa sorte di *Crash Bandicoot*, reso nei tratti somatici molto più "nipponico", è inevitabilmente toccata anche ai protagonisti di *Pandemonium* che hanno subito un restiling grafico totale. I particolari dell'accordo tra le due società non sono stati rivelati, ma questo potrebbe aprire nuove prospettive per il mercato europeo.**

NEWS

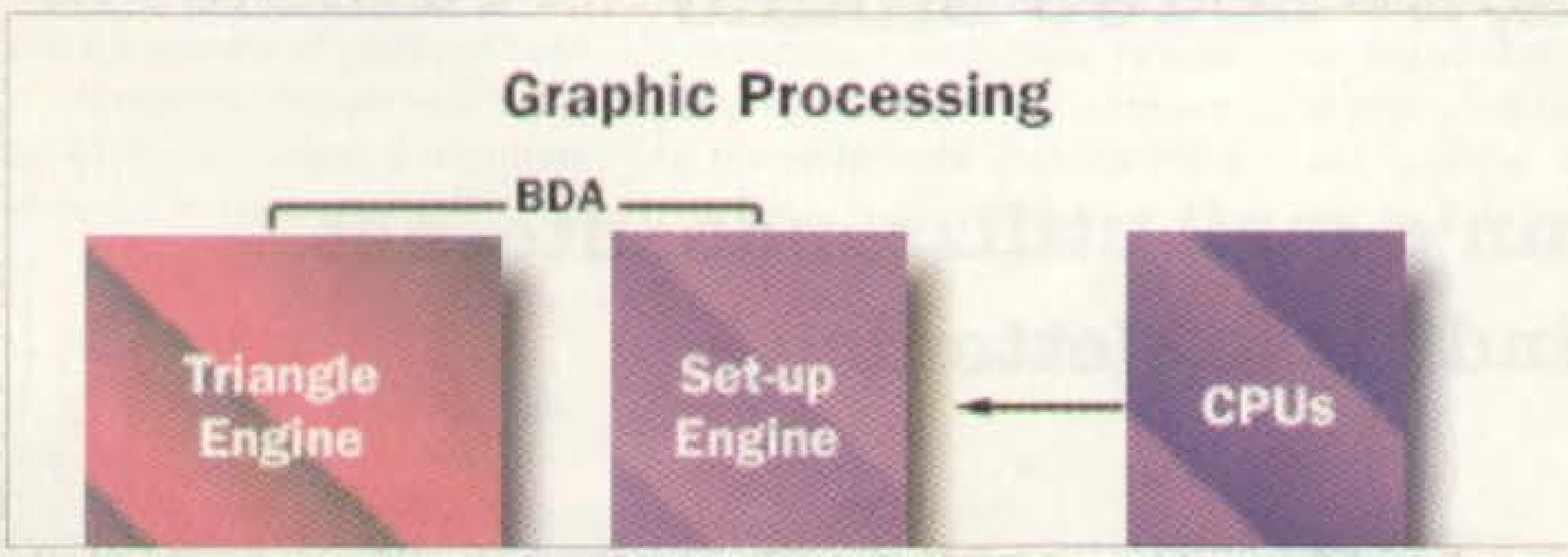
UNA CONSOLE DA SOGNO

RIVELATE LE SPECIFICHE TECNICHE DELL'M2

Tarda ad arrivare, ma sembra già non avere avversari



Dopo la mancata presentazione, annunciata per novembre, sulla futuristica console M2 non si era saputo più nulla. Lo scorso dicembre sono, però, state rese note le specifiche tecniche di questo mostro tecnologico, molto vicine alle varie voci che erano circolate nell'industria dei videogiochi. La console monterà, dunque, i due famosi processori Power PC602, con 8 MB di RAM e un lettore CD-ROM a quadrupla velocità (nulla si conosce a proposito di una eventuale periferica DVD). Le capacità di calcolo di questa macchina sembrano assolutamente grandiose, dal momento che uno dei due processori si occuperà della geometria del gioco, mentre il secondo elaborerà il codice. In termini di numeri, tutto questo si traduce in 500mila poligoni al secondo con texture ed effetti di luce in tempo reale (poco da paragonare ai 120mila che a stento raggiunge una PlayStation). Inoltre, la M2 avrà la possibilità di visualizzare filmati MPEG incorporati nelle texture. In termini di design, la console dovrebbe incorporare il lettore CD a caricamento dall'alto (come Saturn e PSX) e avere uno spazio frontale per la memory card (da un minimo di 128K a un massimo teorico di 32 MB!). Il controller sarà, invece, molto simile a quello del Saturn e comprenderà un joystick analogico, ormai d'obbligo. L'M2 sarà, poi, particolarmente predisposta per le espansioni, montando uno slot PCMCIA (uno standard dei computer portatili), che potrà essere usato per un modem o per l'eventuale lettore DVD, ma non sarà compatibile con il vecchio software per 3DO. Gli unici dubbi, di fronte a queste meraviglie, rimangono sul settore software, in cui le uniche produzioni sicure sembrano essere dieci titoli dalla Panasonic Wondertainment per il Giappone e *D2* (di cui vi abbiamo brevemente parlato tre mesi fa) dalla Acclaim, più interessata alla versione coin-op della macchina, mentre dopo il lancio del'hardaware pare che si aggiungeranno allo sparuto gruppo Capcom e Konami. Con l'hardware ormai pronto e il software in continuo sviluppo, è ormai solo una questione di tempo e i prossimi mesi del 1997 riveleranno presto ulteriori notizie sui piani della Matsushita.



SPECIFICHE TECNICHE



CPU: 2 x PowerPC 602 a 66MHz

Risoluzioni: 320 x 240 - 640 x 480, 16 milioni di colori

Audio DSP: 16-bit DSP a 66MHz

CD-ROM: a quadrupla velocità

BDA (Custom ASIC): Memory Control, system control e video graphic control. Compresi set-up engine, triangle engine decodificatore MPEG, DSP per l'audio e differenti tipi di DMA control e port control.
Accesso casuale del frame Buffer e dello Z-buffer possibili contemporaneamente.

CDE (Custom ASIC): Comprende un power-bus che è connesso al BDA e alle CPU. Il 'bio-bus' è usato come bus a bassa velocità per l'hardware periferico.

Memoria: Sistema a memoria unificata da 8MB SDRAM (64-bit bus) a 500Mb/sec, tempo di accesso medio maggiore di 400Mb/sec.

Effetti ombra: Flat e Gouraud

Texture-mapping: decal modulation blending, tiling (16K/128K texture buffer interno).

Filtering: linear, bi-linear trilinear, mipmap, LOD, prospettica 3D.

Hardware buffer: 16-bit

Alpha channel: 4 or 8-bit

NEWS

CLASSIFICHE TELEVISIVE

Alla settima edizione dell'Annual Toy Test della CBS, rete televisiva americana, è stata stilata una classifica dei migliori videogiochi della prossima stagione. Questi dati sono stati ottenuti in base alle votazioni dei giovani spettatori della emittente televisiva. 1) *Super Mario 64* 2) *Crash Bandicoot* 3) *Tekken 2* 4) *Project: Horned Owl* 5) *Virtua Cop 2* 6) *Pilot Wings 64* 7) *Star Gladiator* 8) *Tobal No. 1* 9) *Donkey Kong Country 3* 10) *Panzer Dragoon II Zwei* 11) *Twisted Metal II* 12) *Super Mario RPG* 13) *Fighting Vipers* 14) *X-Men: Children of the Atom* 15) *Ridge racer Revolution* 16) *Jet Moto* 17) *Kirby Super Star* 18) *2 Xtreme* 19) *Virtua Fighter Kids*.

SOTTO CONTROLLO

PRONTO AL LANCIO UN UPGRADE PER IL CONTROLLER DEL N64

Presentato allo Shoshinkai Show un'espansione per il joypad del N64



Se avete giocato in sala giochi ai più recenti coin-op di guida, vi sarete sicuramente accorti che il volante offre una certa resistenza ai vostri movimenti, in accordo con la situazione che l'auto sta affrontando in quel momento. Questo effetto è chiamato "Force Feedback" ed è sempre stato a esclusivo appannaggio dei coin-op, almeno fino a ora. Allo Shoshinkai, la Nintendo ha, infatti, presentato una nuova espansione per il joypad del N64 da inserire nello slot della memory card. L'espansione aggiungerà al controllo analogico un effetto di "Force Feedback". I primi giochi che ne faranno uso saranno *Starfox 64* e *Blast Corp*. Inoltre, pare che sia in sviluppo una seconda espansione per il controller che prendere il posto delle classiche pistole ottiche. In pratica, l'espansione (da attaccare al solito slot) avrà un'estensione particolare che assumerà il ruolo di "canna" della pistola, mentre il tasto "Z" funzionerà come un vero e proprio grilletto. La cosa può sembrare non molto estetica, ma resterà il vantaggio di poter usare anche i normali comandi del joypad, senza considerare il risparmio derivato dall'acquisto di una espansione piuttosto che una pistola vera e propria.

Pubblicità del mese





Questo mese, al posto della solita pubblicità ripresa dalle riviste inglesi (sempre più folli) abbiamo deciso di illustrarvi la nuova campagna televisiva della Sony, in onda sulle reti Mediaset. Al posto della vecchia SAPS (Società Anti PlayStation), questa volta la pubblicità interessa direttamente due dei prodotti più "forti" in vendita del nuovo software per PSX: *Crash Bandicoot* e *Tekken 2*. I filmati televisivi sono stati fatti sotto forma di servizi giornalistici, mostrando i fatti come "cronaca vera". Nella pubblicità di *Tekken 2* si vede un maestro di kung-fu che si lamenta dei progressi fatti dai suoi allievi, che si allenano giocando al picchiaduro per PSX (il tutto ricco di spezzoni di veri incontri di kung-fu), mentre per *Crash Bandicoot* vengono mostrati dei filmati in cui pazzi mascherati imperversano per le strade di Miami, depredando fruttivendoli e supermercati delle mele. Ancora una volta la Sony è riuscita a stupire, ma resta sempre il dubbio di quanto possano essere capite dal grande pubblico (che non conosce i giochi) pubblicità di questo tipo.

Per comunicare con noi potete utilizzare i metodi tradizionali, scrivendo all'indirizzo:

L'Apposta di Game Power
Via Aosta, 2 - 20155 Milano

oppure inviandoci un'e-mail utilizzando internet.
Il nostro indirizzo elettonico è:

gp@ilmioweb.it


Giocare a Tennis in due E' Piacevole
Giocarci in Otto e' Incredibile.
una stupenda simulazione sportiva che offre un grande divertimento. Il miglior gioco di tennis per PlayStation.
PlayStation Magazine STARPLAYER
4 DIVERSI CAMPI DA GIOCO EFFETTI SONORI E MUSICA DIGITALIZZATI.
MOVIMENTO DEI GIOCATORI RESO PERFETTO GRAZIE ALLA TECNICA MOTION CAPTURED.
POSSIBILITA' DI SCELTA TRA 8 DIVERSI PERSONAGGI + ALTRI PERSONAGGI DA SCOPRIRE.
BREAK POINT
1-8 GIOCATORI
GRAFICA 3D
E AZIONE REPLAY
IN TEMPO REALE
PC CD ROM
PlayStation
Distribuito da: Sony Electronic Publishing S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 ROMA - Tel. 06/333.55.11
ocean

NEWS

LA PLAYSTATION CON IL COLBACCO

L'ultima nazione ha diventare bersaglio delle mire espansionistiche della Sony è stata la Russia. Per il Natale '96, la compagnia ha importato Nell'ex URSS circa tremila PlayStation (cominciando dalla capitale Mosca) e ha intenzione di aumentare notevolmente le importazioni a lungo termine. La Russia non è stata l'unica nazione dell'Est a provare "la potenza di PlayStation", ma a essa si sono unite Polonia, Repubblica Ceca e Ungheria.

Novità GIOCHI

CRYPT KILLER
PSX • KONAMI

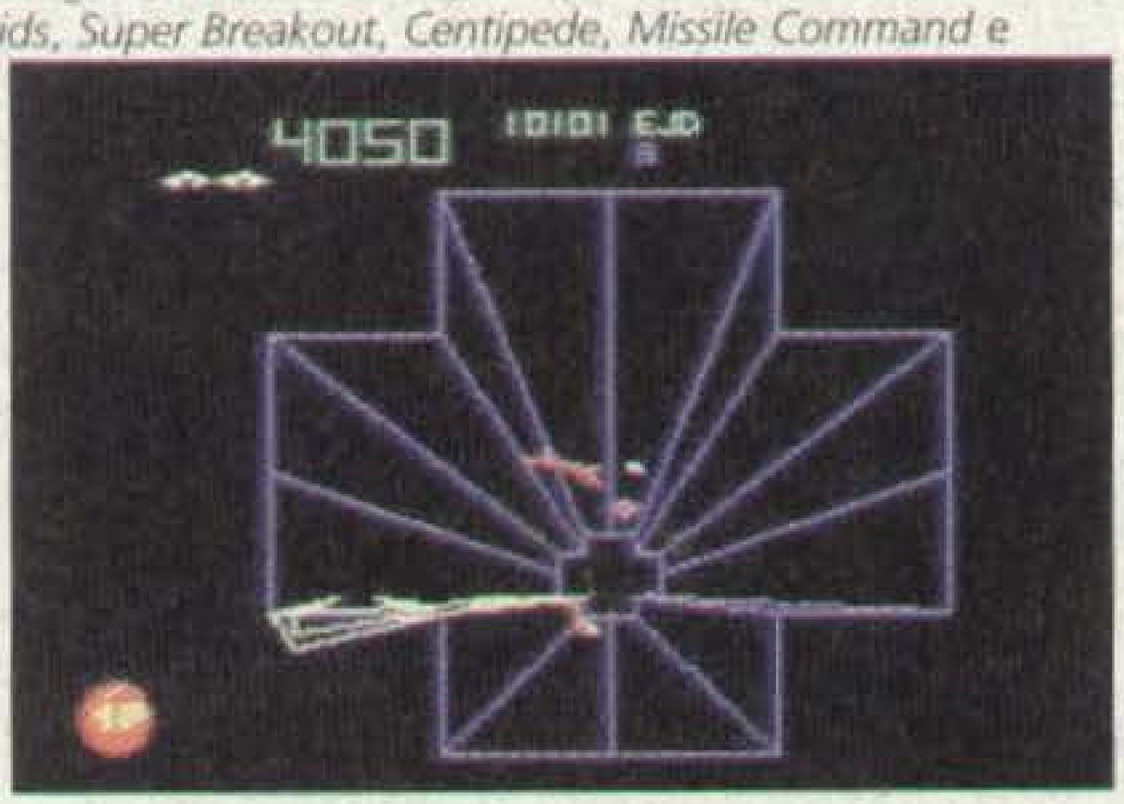




Per lanciare la sua nuova pistola "Justifier", per PlayStation, e contrastare l'imminente uscita di *Time Crisis* della Namco (correte a leggervi lo speciale su questo numero), la Konami ha optato per la conversione di un suo recente successo su coin-op, *Crypt Killer*. Si tratta, ovviamente, di un classico gioco di questo genere, ma l'ambientazione e la grafica inusuale (si tratta di un misto di poligoni e sprite) potrebbero renderlo un prodotto molto interessante. Il gioco vi vede alle prese con l'esplorazione delle profondità di una cripta, con conseguente eliminazione di tutte le mostruosità in essa contenute come mummie, scheletri, elementali dell'acqua e terribili boss di fine livello dalle fattezze più strane e, il più delle volte, poco serie. Il coin-op contava sull'utilizzo di un modellino di un fucile a pompa (che si ricaricava proprio come in *Doom*!), ma la versione per PlayStation potrà contare su di una musica molto d'atmosfera, capace di mettere in tensione anche il giocatore dai nervi più saldi.

ATARI CLASSIC COLLECTION VOL. 1
PSX • MIDWAY

La voglia di "vecchio" sembra non avere mai fine. Dopo i vari *Namco Museum*, *Williams Arcade Greatests Hits* e le diverse compilation storiche della Konami, è ora il turno della Atari, per mano della Midway (sicuramente spinta dal grande successo della raccolta della Williams), di riproporre alcuni vecchi classici, vere pietre miliari della storia dei videogiochi. I titoli scelta per il primo volume di questa raccolta sono: *Tempest*, *Asteroids*, *Super Breakout*, *Centipede*, *Missile Command* e *Battlezone*. Ognuno di questi giochi è l'esatta copia del coin-op originale, dal momento che il codice è lo stesso, trasposto, in emulazione, su PlayStation. Ovviamente, non mancano interviste con i programmatori dei giochi, storie che li riguardano e raccolte di immagini e schizzi che li riguardano. Siamo sicuri che chiunque abbia passato i vent'anni di età non potrà fare a meno di giocare a queste piccole meraviglie, che hanno fatto parte della sua giovinezza videoludica.



HEXEN
PSX • GTI

È ormai in via di completamento la versione per PlayStation di *Hexen*. Sviluppato dalla stessa Id Software che ha creato *Doom*, questo titolo miscela abilmente gli elementi di quest'ultimo, con atmosfere, ambientazioni e caratteristiche di un gioco di ruolo. Giocandoci, infatti, oltre a cercare chiavi e passaggi segreti, vi sarà richiesto di risolvere particolari enigmi e avrete a disposizione un inventario in cui tenere gli oggetti utili che troverete nella vostra avventura. Prima di cominciare a giocare potrete scegliere la classe del vostro personaggio tra Guerriero, Chierico o Mago, ognuno con le proprie abilità peculiari e particolari abilità e i relativi punti deboli. La versione PC ha riscosso notevole successo, ma per quanto ci è stato possibile vedere, la conversione per PlayStation appare qualitativamente inferiore a causa della risoluzione video e del frame rate leggermente minori. A suo favore, però, questa versione PSX possiede degli effetti sonori decisamente migliori e un audio di grande qualità.







NEWS

DA GIOCATORE A PROGRAMMATORE

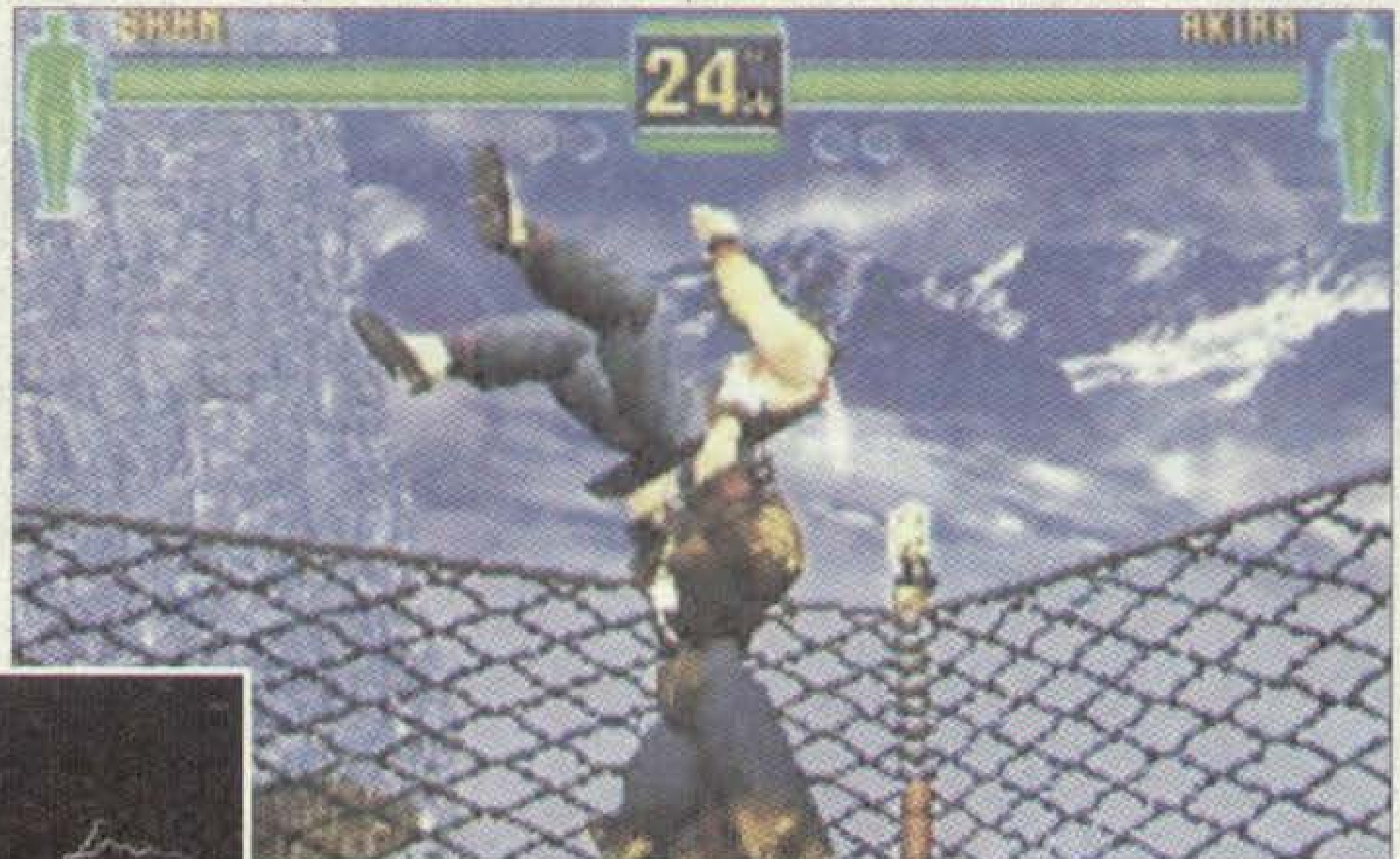
Una semisconosciuta società giapponese sta tuttora sviluppando un picchiaduro poligonale per Saturn, dal titolo *Goikenmuyo* ("Nessun bisogno di un opinione"): *Anarchy in the NIPPON*. La particolarità di questo gioco sta nel fatto che la sua realizzazione sia fatta in collaborazione con i "Testujins" (gli esperti giocatori giapponesi di *Virtua Fighter*), che stanno fornendo un contributo molto tecnico al gioco. Un caso davvero strano di "inversione" delle parti!

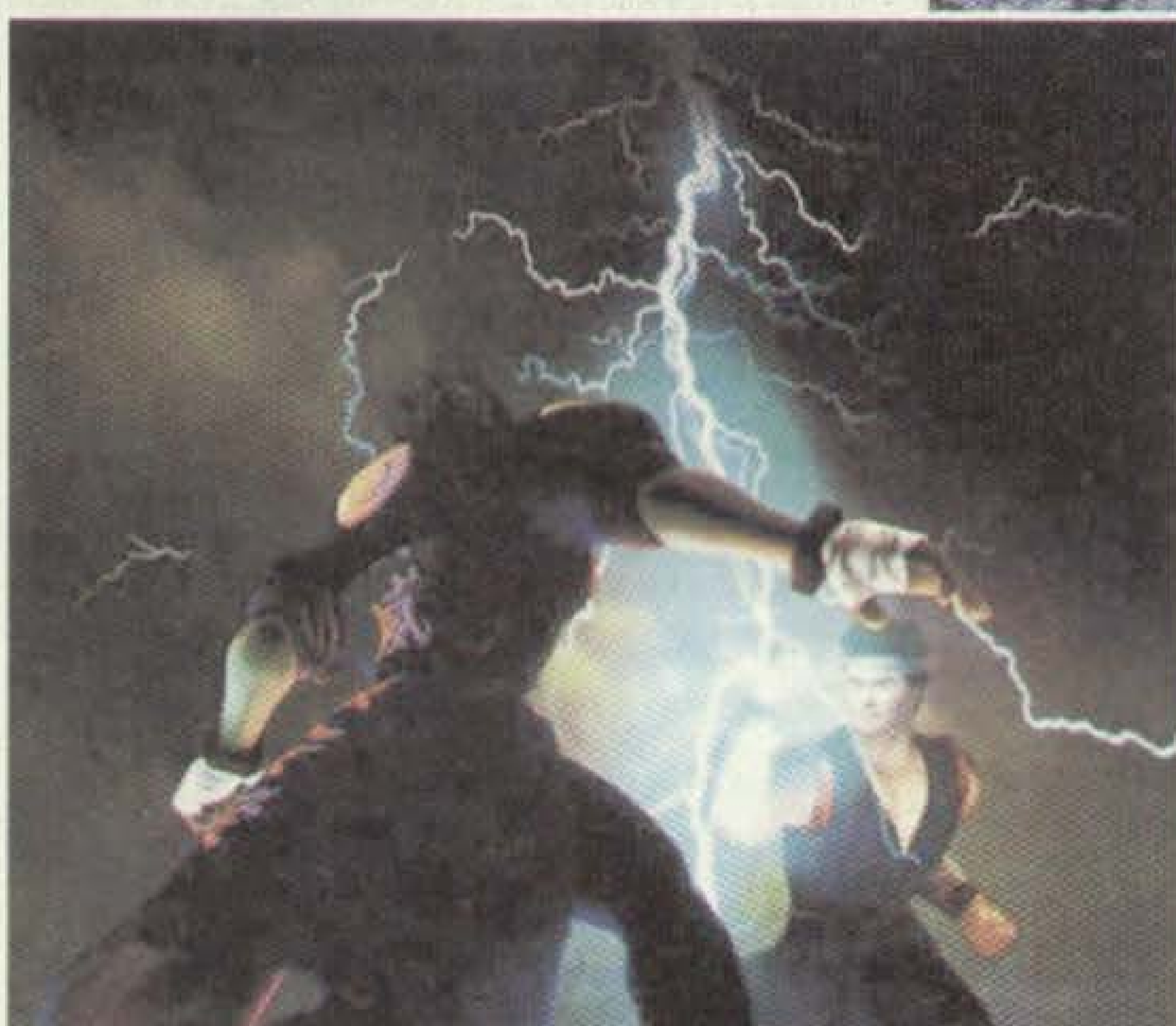
FIGHTER MEGAMIX
SATURN • SEGA



Dopo l'apparizione di *Fighting Vipers* su Saturn, era difficile pensare che la Sega avesse in cantiere altri allettanti progetti, soprattutto perché (a parte *Virtua Fighter 3*) non erano disponibili altre conversioni da coin-op. Invece, nel più assoluto silenzio, l'AM2 sta per presentare un nuovo picchiaduro poligonale che vede come protagonisti i lottatori di *FV* e di *VF2*! In pratica, dopo la SNK, con i suoi vari *King of Fighters*, e la Capcom, con *X-men VS Street Fighter*, anche la Sega ha voluto dare il suo contributo alla categoria dei "cross-over" (per dirla all'americana) con questo *Fighter Megamix*. Il gioco comprende la bellezza di trentadue differenti personaggi, ventidue presi dai due titoli sopracitati, e dieci totalmente nuovi. La domanda spontanea che può sorgere nel sentire tutto questo è come abbia fatto l'AM2 a unire due giochi che, per quanto simili, possedevano uno stile decisamente diverso. La soluzione adottata è davvero molto intelligente: il giocatore avrà la possibilità di andare nelle opzioni e scegliere tra "Viper Mode" e "VF2 Mode", modificando lo stile di gioco di conseguenza. Non solo cambieranno gli effetti delle mosse, ma anche l'aspetto dei livelli. Questi varieranno da arene a "gabbia" (*FV*) a ring senza limitazioni (in stile *Tekken*, non esiste, in pratica, il "ring out" di *VF2*). Inoltre, sono stati aggiunti alcuni elementi presi direttamente da *Virtua Fighter 3*, quali la possibilità di spostarsi tridimensionalmente (con i tasti L e R) e di scappare dalle prese. Non vediamo l'ora di poter mettere le mani su questo titolo, cosa che non dovrebbe accadere in un breve lasso tempo.







BLADE AND BARREL
N64 • KEMCO

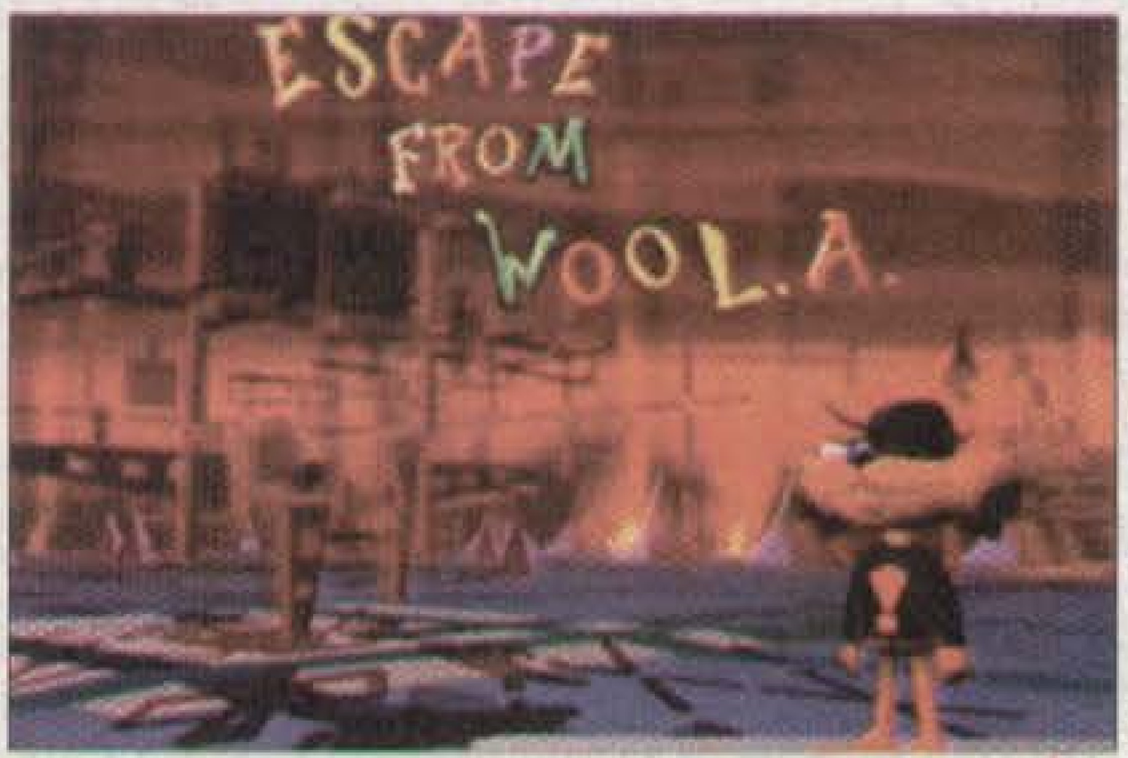


Blade and Barrel è un simulatore di guerra sviluppato dalla Kemco, che combina il genere degli sparatutto su elicottero con quello dei carri armati (per quanto non si tratti di vera simulazione). Il giocatore deve pilotare il proprio mezzo in ambientazioni tipicamente urbane, cercando di distruggere qualunque cosa si muova. La Kemco ha assicurato la presenza di una massiccia dose di power-up, unita a esplosioni spettacolari e sfide aeree emozionanti. La caratteristica principale di *B&B* sarà, però, la possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente: in questo modo lo schermo verrà diviso in due (come una normale modalità split-screen), ma il controllo del mezzo sarà diviso tra due giocatori, uno responsabile dei movimenti, l'altro della gestione delle armi.

NEWS

TEKKEN 3: QUALCHE NOVITÀ?

Una versione di *Tekken 3* (coin-op), completa al 30%, è stata mostrata al recente Hong Kong Amusemente Machine Show, diventando il primo grande coin-op ad apparire, in anteprima, fuori dal Giappone. Questa versione di *Tekken 3* conteneva nove personaggi giocabili e delle animazioni al limite del realismo, ottenute con tecniche di Motion Capture utilizzate su famosi maestri di arti marziali. Le anticipazioni hanno confermato che utilizzerà ancora la vecchia System 11, la scheda della Namco su cui è basata anche la PSX, mentre le solite voci, assolutamente non confermate, parlavano di un'espansione hardware per la conversione su PSX. Staremo a vedere.





BUBSY 3D
PSX/SATURN • TELSTAR

Per quanto titoli come *Crash Bandicoot* o *Pandemonium* siano stati erroneamente definiti come "giochi di piattaforme in 3D", di tridimensionale avevano solo i poligoni della grafica, dal momento che , con qualche lieve eccezione, la meccanica di gioco restava sempre quella classica in 2D. Il nuovo gioco di piattaforme della Telstar, *Bubsy 3D*, sembra, invece, voler esplorare al massimo questa dimensione e si presenta in un veste veramente in 3D. La libertà di movimento sembra, infatti, essere il vero punto di forza di questo titolo, con il protagonista che potrà liberamente saltare, scivolare, volare, arrampicarsi e molto altro ancora. Ovviamente, tra i vari livelli incontrerete il classico "bestiario", composto da una varietà di creature inimmaginabile, ma la caratteristica più interessante risiede sicuramente nel gioco a due giocatori in competizione, di cui non è stata ben spiegata la dinamica. Non dovremo attendere molto per vedere, in effetti, quanto valga, e se vale realmente, questo *Bubsy 3D*.















TRASH-IT
PSX/SATURN • WARNER INT.

L'originalità - è cosa nota - è un aspetto che è stato un po' tralasciato, ultimamente, nel mondo dei videogiochi. Soliti sparatutto, soliti picchiaduro e soliti giochi di piattaforme. Quando, però, non si riesce a trovare un genere che si adatti a un gioco, probabilmente ci si trova davanti qualcosa di veramente originale e, soprattutto, mai visto prima. *Trash-it* rientra proprio in questa categoria: il malvagio dottor Moonbeam ha in mente il solito piano diabolico, che consiste nel disseminare il pianeta di un seme speciale che fa crescere... edifici! Vostro il compito, nei panni di Jack, di fermarlo a martellate. Una volta scelto il vostro martello preferito (tra trenta diversi) potrete divertirvi a distruggere ogni cosa per fermare i piani del pazzo professore. Il punto di forza del gioco è, naturalmente, l'umorismo e la comicità demenziale e, se quanto è stato detto corrisponderà a verità, potrebbe davvero saltarne fuori un buon prodotto.

A TEMPO DI NAMCO

La Namco è stata senza dubbio una delle software house, insieme alla Psygnosis, che può essere considerata la maggior artefice del successo della PlayStation. Cosa ci prepara per questo 1997?





Se il mercato natalizio è da considerarsi un appuntamento imperdibile per le software house, è anche vero che, sia per motivi tecnici (l'impossibilità di terminare il gioco), che per meri interessi commerciali (presentarsi nei negozi immediatamente dopo l'abbuffata di titoli natalizi), alcuni sviluppatori preferiscono usare i loro assi nella manica in un secondo momento. È accaduto con *Destruction Derby 2*, che è stato rimandato all'ultimo momento a gennaio, e pare proprio che anche la Namco abbia intenzione di fare lo stesso con *Soul Blade* e *Time Crisis*, previsti per la prossima primavera. Sono passati ormai diversi mesi da quando abbiamo parlato per la prima volta di *Soul Edge*. Da allora, i frequentatori delle sale giochi hanno avuto modo di vedere, e soprattutto di giocare, sia alla prima versione del cabinato, che alla seconda, largamente migliorata rispetto a quella precedente. È proprio su questa seconda versione che la Namco ha lavorato per realizzare *Soul Blade* (così verrà chiamato il gioco in versione casalinga). Per chi era preoccupato che il nuovo picchiaduro della società giapponese non fosse altro che una versione riveduta e corretta di *Tekken 2*, può stare tranquillo. La grafica è davvero impressionanti, con i fondali di gioco che risultano ancor più intricati e affascinanti rispetto al precedente picchiaduro di casa Namco. I personaggi sono stati realizzati con colori brillanti e ottimamente rivestiti di texture, pur mantenendo un'incredibile fluidità di movimenti.

Oltre alle classiche opzioni di gioco, ne esiste una,

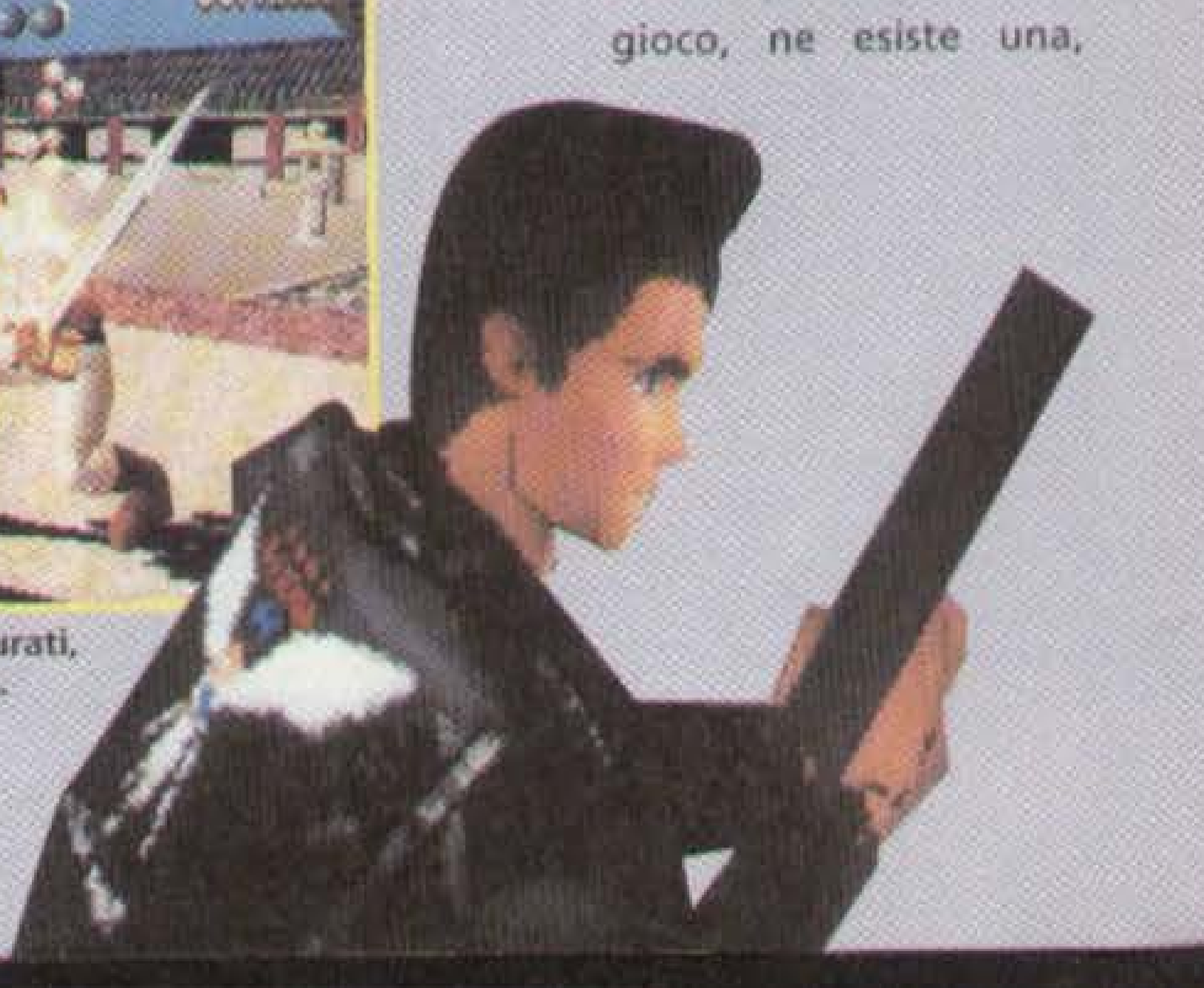




Anche se si credeva, erroneamente, che *Soul Blade* sarebbe stato in alta risoluzione, il risultato è impressionante.



I fondali sono stati estremamente curati, e fanno da degno contorno al gioco.















SCENDI LE PAROLE

La nuova periferica della Namco, realizzata appositamente per essere utilizzata con *Time Crisis*, la Light Gun (conosciuta in giappone con il nome di Guncom), sarà compatibile con tutti gli altri giochi realizzati da terze parti che permettono l'uso di una pistola. Senza dubbio i titoli che sfruttano questo tipo di periferica aumenteranno dopo l'uscita dello sparatutto targato Namco, ne siamo sicuri...

mutuata proprio da *Tekken 2*, che permette di allenarsi e imparare, grazie alla visualizzazione dei tasti su schermo. Sono disponibili moltissime mosse per ogni personaggio (è persino possibile far saltare l'arma dalle mani dell'avversario) e, anche se i fan più accaniti di *Tekken* non impiegheranno molto a capire che alcune di queste assomigliano a quelle del gioco che vedeva come protagonista Kazuya, *Soul Blade* pone l'accento sul combattimento ravvicinato e sulla capacità dei giocatori di parare i colpi del nemico di turno.

Soul Edge, in sala giochi, bisogna ammettere che non aveva impressionato moltissimo, ma se la Namco continua nella politica di realizzare le conversioni per PlayStation in maniera ancora migliore rispetto ai coin op, c'è da credere che *Soul Blade* sarà l'ennesimo successo annunciato.

SU LE MANI

Parlando di *Time Crisis*, i nostri più assidui lettori non avranno problemi nel riconoscere, nel titolo, la risposta della Namco a *Virtua Cop* della Sega. La vera innovazione di *Time Crisis* in versione coin op era il pedale che permetteva al giocatore di accucciarsi o di trovare riparo utilizzando gli elementi dello scenario quando l'azione si faceva troppo pericolosa.

Anche in questo caso, i programmatori della Namco non si sono limitati a una semplice riscrittura del codice del coin op, ma hanno optato per ottimizzare la conversione sfruttando al massimo l'hardware della PlayStation, mantenendo una grafica accattivante e l'azione del gioco estremamente frenetica. La versione giapponese del gioco, similmente ai due *Virtua Cop* della Sega, viene venduta con una pistola (la nuova periferica della Namco denominata Light Gun), e senza dubbio la stessa cosa accadrà anche per quanto riguarda la versione europea del gioco, prevista per il mese di marzo.

Il gioco è diviso in missioni, a loro volta suddivise in una serie sezioni più corte. Lo spostamento su schermo è predeterminato, con i nemici che saltano fuori da ogni angolo per avere la meglio sul giocatore, esiste però un tempo limite per portare a termine ogni missione, limite introdotto proprio per evitare che il giocatore cerchi riparo ogni momento, il che aggiunge anche un elemento, seppur minimo, di strategia al titolo.

La Namco, dunque, si prepara a iniziare il 1997 in maniera decisamente agguerrita, vedremo come risponderanno le altre software house, nella speranza che dalla concorrenza tra le società produttrici di videogiochi a giovarne saremo noi videogiocatori.

• Random



Voldo, l'atipico lottatore italiano, è uno dei nemici più temibili.



Time Crisis promette di essere un gioco grondante di azione frenetica.



La possibilità di nascondersi è compensata dal tempo limite disponibile.

Se pensavate che Earthworm Jim fosse simile a un cartone animato, aspettate di vedere cosa ci sta preparando di nuovo la Shiny Entertainment!





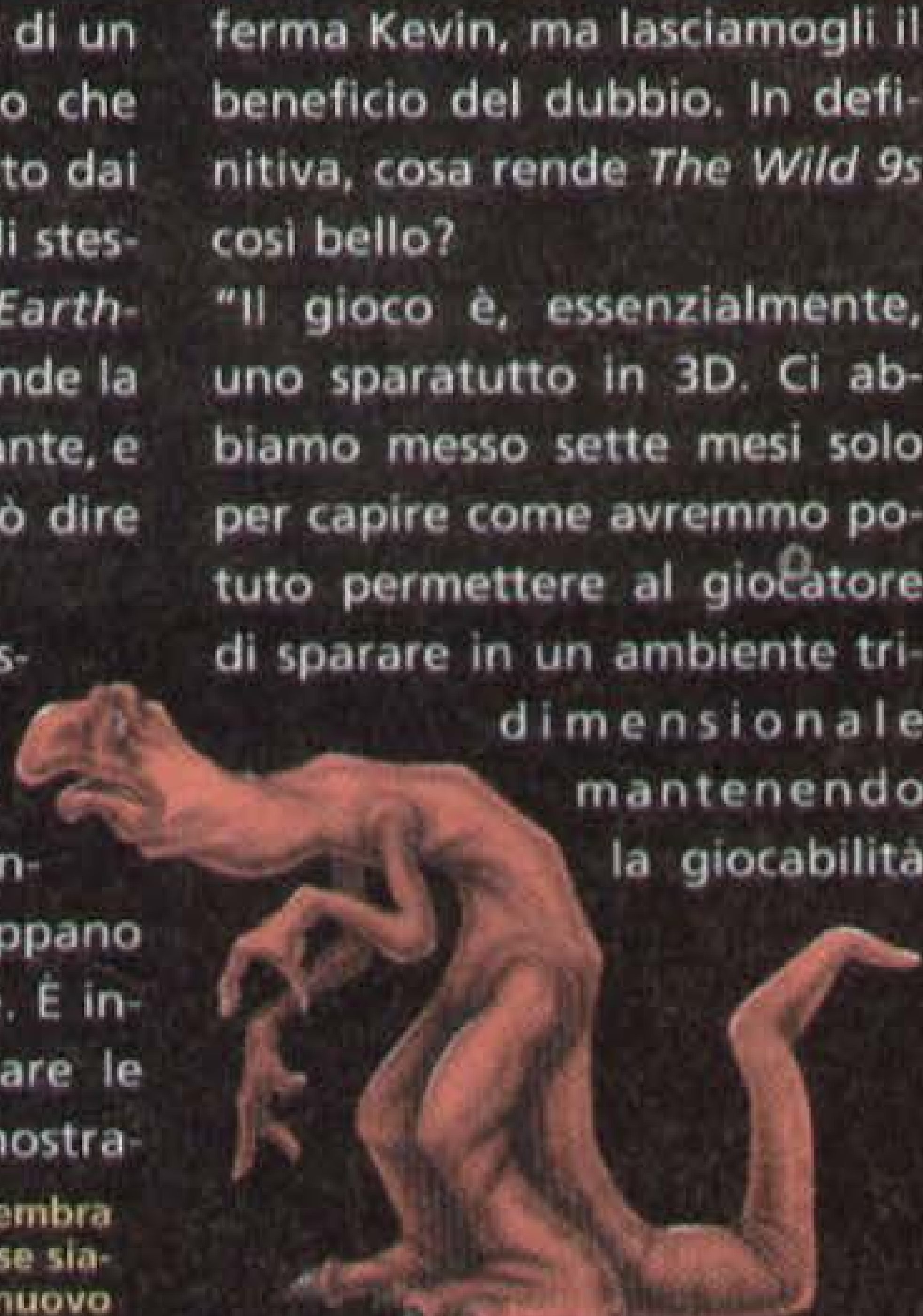
Dopo *Crash Bandiccot* e *Pandemonium*, sembra proprio che il mondo dei giochi a piattaforme per PlayStation stia per vedere la nascita di un nuovo titolo. Il fatto che l'annuncio venga fatto dai ragazzi della Shiny, gli stessi che hanno crato *Earthworm Jim*, per di più, rende la cosa ancora più interessante, e a prima vista non si può dire che non lo sia, anzi...

Il direttore creativo responsabile del gioco, Kevin Munroe, ci ha detto "Siamo sempre interessati a ciò che sviluppano le altre case di software. È interessante vederle giocare le loro migliori carte e dimostrare che non sono in grado di fare quello che abbiamo realizzato con *The Wild 9s*". D'accordo, potrebbe suonare un po' presuntuoso quello che afferma Kevin, ma lasciamogli il beneficio del dubbio. In definitiva, cosa rende *The Wild 9s* così bello?

"Il gioco è, essenzialmente, uno sparatutto in 3D. Ci abbiamo messo sette mesi solo per capire come avremmo potuto permettere al giocatore di sparare in un ambiente tridimensionale mantenendo la giocabilità che ci contraddistingue. Sarà possibile torturare i nemici prima di farli andare in pezzi, questo grazie anche alle armi più potenti che siano mai state utilizzate in un videogioco. Senza contare le animazioni che sono più di 60.000, in tempo reale e rigorosamente in 3D.

"In ogni caso, abbiamo aggiunto anche una forte componente platform, sempre in tre dimensioni. Lo sviluppo delle inquadrature non è assolutamente lineare, la telecamera ruota e si sposta in modo che il giocatore senta di avere un controllo totale con l'ambiente che lo circonda. In alcuni punti, i livelli che compongono il gioco si apriranno a diverse soluzioni che costituiscono anche dei differenti percorsi che possono essere intra-

Il personaggio qui a sinistra sembra proprio deciso a tutto, anche se siamo sicuri che Wex, l'eroe del nuovo titolo della Shiny, saprà come metterlo a tacere.







Alcune immagini che vedono il nostro eroe farsi largo in un mondo ostile armato della sua fida... beh, non possiamo chiamarla pistola, è una sorta di guanto particolare... un'arma del futuro... oh, insomma, qualsiasi cosa sia, è da considerarsi pericolosa, e basta!





Nel puro stile Shiny Entertainment, all'interno del gioco sarà facile imbattersi in personaggi di questo tipo. Non chiedeteci chi sia, per ora, abbiamo paura della risposta...



Prima di giungere all'aspetto finale dei protagonisti, nel bene e nel male, del gioco, alla Shiny hanno realizzato un gran numero di disegni per dare loro personalità e per rendere più immediato il lavoro di conversione in 3D.



Ogni personaggio del gioco è stato studiato con grande cura.



I cattivi del gioco hanno un aspetto davvero poco raccomandabile. Conoscendo i ragazzi della Shiny, comunque, potrebbe anche trattarsi di uno degli amici Wex Chi può dirlo?

presi dal giocatore." Le armi a disposizione di Wex (l'eroe di turno) si riducono a un "normalissimo" guanto, che, però, a seconda della posizione del personaggio è in grado di sprigionare un infinito numero di effetti offensivi, dal classico raggio di energia, a una piattaforma antigravità, a tenaglie per torturare i "cattivi, e tante altre cosuccie che, per il momento preferiamo tenervi segrete. Comunque, essendo già passati per l'esperienza di Earthworm Jim (con mucche volanti e corvi psicotici), cosa dobbiamo aspettarci dalla trama di questo nuovo titolo targato Shiny? "L"ambientazione richiama un po' quella di Alice nel Paese delle Meraviglie. Il personaggio principale è Wex. Il cattivo di turno, Karn, ha catturato e imprigionato gli otto amici di Wex in diversi angoli della galassia. I primi otto livelli vedranno impegnato il giocatore a liberare gli otto personaggi, mentre il nono consisterà nello scontro finale con il demoniaco e immenso (nel senso delle dimensioni) Karn". *The Wild 9's*, per PlayStation, dovrebbe essere nei negozi nei primi mesi del 1997 e, a giudicare dalle immagini e dai disegni di queste pagine, non assomiglia a nulla che abbiamo giocato finora.

• Random

MURDER DEATH KILL

Oltre a *The Wild 9*, la Shiny lancerà presto un nuovo gioco che mette (per il momento?) da parte carineria e i buoni sentimenti per fare un'escursione nell'ultraviolenza.



La Shiny ha deciso di abbandonare momentaneamente lombrichi e mucche volanti per dedicarsi a un titolo particolarmente violento e "serioso". *Murder Death Kill*, questo è il titolo del gioco, (la cui uscita è prevista per la metà dell'anno) che già lascia intravedere le intenzioni della software house americana, ci vede catapultati su vari pianeti, con l'unico scopo di uccidere tutti i malvagi invasori che si incontreranno. Anche se la struttura che sta alla base del gioco sembra quanto di più scontato esista sulla faccia della terra, *Murder Death Kill* presenta un'interessante serie di novità introdotte dai programmatori.
Principalmente, infatti, ci si dovrà muovere per tutto il pianeta cercando di uccidere quanta più gente possibile, il tutto con l'aiuto di una serie di armi particolarmente spietate. La caratteristica di *MDK* è quella di poter passare a una modalità chiamata Sniper Mode con la pressione di un tasto. Una volta entrati in tale modalità "cecchino" si potrà dare sfogo a tutta la cattiveria repressa, mirando in che parte del corpo sparare allo sventurato alieno, e quindi decidendo quale parte far saltare in aria, con sommo gaudio!
Tecnicamente *Murder Death Kill* si presenta molto bene, con un mondo, ovviamente in 3D, popolato da stupendi alieni (niente a che vedere con quelli di Indipendence Day) e un sapiente uso dei colori, che contribuiscono a creare delle ambientazioni mozzafiato. Inoltre, nonostante la violenza del gioco, sembra che la Shiny abbia mantenuto quell'ironia che ha contraddistinto tutte le produzioni precedenti della casa di Dave Perry, vedremo.





Uno degli alieni che si pareranno davanti allo sventurato giocatore. È un attimo farlo esplodere in mille pezzi.



Le schermate di gioco non sono ancora state sviluppate interamente, ma già s'intravede il risultato finale.





Vieni piccolo, che ti rompo

"Noi siamo piccoli ma cresceremo..." recitava una vecchia canzone. I personaggi dei picchiaduro sembrano avere invertito la tendenza. Sono nati grandi, grossi e cattivi, adesso sono diventati piccoli, minuti e... cattivi.





Virtua Kids ha aperto la moda dei picchiaduro con protagonisti carini e, all'apparenza, inoffensivi. La risposta super deformed di *Tekken 2* non s'è fatta attendere, anzi, lo ha addirittura anticipato. Ora la Capcom prova una nuova mossa, né carne né pesce, cioè, né picchiaduro né puzzle game.



A dire il vero, *Super Puzzle Fighter 2 Turbo*, al di là del nome a dir poco ridicolo, appartiene a un genere ben preciso: quello dei rompicapo. Prendendo a piene mani lo spunto da titoli quali *Tetris, Puzzle Bobble, Puyo Puyo, Columns* e via dicendo, la Capcom ha realizzato un classico puzzle game nel quale due giocatori si confrontano posizionandono i pezzi, costituiti da un certo numero di gemme, sul fondo dello schermo, una volta che tre o più gemme (o qualsiasi cosa siano) si trovano a contatto non, sì, abbiamo detto NON, spariscono, bisogna aspettare che un'altra gemme diventi del colore in questione prima che si liberi dello spazio. Se poi si riescono a creare una serie di "costruzioni" oblique, lo schermo di gioco viene riempito da un enorme gemmone che, una volta eliminato invia all'avversario un numero di gemme in proporzione alla grandezza di quella creata. Non mettiamo in dubbio che spiegato così, il gioco possa sembrare complesso, ma come nella maggior parte dei casi, parlando di rompicapo, dopo poche partite tutto diventa chiaro; insomma, è più facile giocarlo che spiegarlo.

La vera novità, se di novità si può parlare, è la presenza, nel centro dello schermo, di alcuni tra i personaggi più famosi dei









picchiaduro della Capcom, ridisegnati in forma deformed. I personaggi che, casualmente, si rappresentano giocando potranno quindi avere le sembianze di Ryu, Ken, Akuma e Chun-li (tratti direttamente dalla saga di *Street Fighter*), oppure Felicia e Morrigan (*DarkStalkers*) e via dicendo.

Risulta facile realizzare che, una volta che si riescono a far sparire una certa quantità di gemme dal proprio schermo di gioco, i personaggi al centro si esibiranno nelle classiche combo e attacchi speciali tanto familiari agli appassionati dei picchiaduro della softhouse giapponese. La grafica risente obbligatoriamente di quella "carineria" inflazionata in questo genere di titoli, e





Quando si riescono a eliminare le gemme più grosse, al centro dello schermo viene realizzata una super mossa.





Quando l'avversario viene battuto accade lo stesso anche con i lottatori.

anche se la giocabilità, almeno a prima vista, non sembra essere a livello di altri classici rompicapo, sicuramente rappresenta un'alternativa, se non altro, particolare tra i titoli delle macchine della nuova generazione. Rimane il dubbio, comunque, che forse nessuno sentiva la mancanza di un titolo del genere, ma sapremo essere più precisi nei prossimi numeri.

• ***Random***

NOI REDIVIVI, LORO REDIMORTI!

Un paio di mesi fa abbiamo pubblicato le prime immagini disponibili, relative a uno dei seguiti più attesi degli ultimi tempi: *Resident Evil 2*. Adesso si sono rese disponibili foto di uno stadio più avanzato del progetto, e ci è parsa cosa gradita proporvele. Inoltre, Mr. Funamitzu, il produttore del gioco, ha voluto rivelare qualcosa di più su quelle che saranno le differenze principali, oltre a quelle di cui abbiamo già parlato. Innanzitutto, è stato confermato che il secondo episodio sarà quasi una volta e mezzo più lungo del primo, sono state aumentate il numero delle stanze da esplorare e il numero dei mostri da eliminare. I personaggi, che resteranno due (un uomo e una donna) tali Leon ed Elza, avranno a disposizione diversi tipi di vestiario che, oltre a garantire un diverso tipo di protezione, incideranno anche sulla capacità fisica dell'inventario, obbligando i giocatori a scelte più strategiche: volete la protezione totale, benissimo, ma dovrete rinunciare a portare con voi il bazooka di famiglia... Anche il numero di nemici contemporaneamente sullo schermo è stata aumentato, a scapito, però, del numero di poligoni che compongono i personaggi principali, che rimane comunque rimangono estremamente fluidi. Per ora il gioco è pronto solo al 40 per cento e pare che una data ufficiale di uscita non sia stata ancora decisa. Non possiamo fare altro che aspettare l'ennesima dose di violenza e orrore offerta gentilmente da casa Capcom.











50 GIOCHI

Ormai siamo al numero 57, una cifra di tutto rispetto per un mensile come Game Power, e se dovrete ancora aspettare fino al 120 per vedere il numero della segretaria della software house nei box introduttivi delle recensioni, questo articolo può servirvi per riempire il vuoto che potreste esservi lasciati dietro, rimediando a tutte le dimenticanze di una vita. Continuate a leggere: a differenza di tanti "best of" del meglio o del peggio, abbiamo scelto di segnalarvi 50 giochi che chiunque si ritenga un giocatore come Dio comanda dovrebbe aver giocato per iniziare degnamente questo 1997. Buon Anno a tutti.

SUPER MARIO 64
piattaforme 3D•Nintendo•N64

Uno dei pochi giochi capace di rivelarsi tanto sbaloriditivo sia da guardare che da giocare. *Super Mario 64* vi crea attorno un ambiente totalmente 3D in cui correre, saltare, arrampicarvi, nuotare e anche volare. Avrete tutti visto le immagini, ma solo giocandoci potrete capire cosa intendono i recensori quando parlano dell'eccellente controllo analogico e della totale libertà di movimento e esplorazione.



BUST-A-MOVE (1 E 2)
rompicapo•Acclaim•Playstation•Saturn•Snes•Neo Geo CD

Puntate e sparate bolle colorate verso altre bolle colorate, cercando di sbatterle fuori dallo schermo. Dopo una descrizione simile, chi avrebbe mai pensato di trovarsi davanti al Re di tutti i giochi uno contro uno?

DOOM (2, FINAL, ULTIMATE, ECC..)
sparatutto 3D•id Software• PC•PlayStation•Snes•32X•Jaguar

Oh, che sorpresa (yawn...). Fermatevi un attimo, pensate solo per un momento di poter incontrare qualcuno che non abbia mai giocato a *Doom*. Potreste mai spiegare il salto da *Pacman* a questo gioco? Raccontare a parole il gusto di un deatmatch o di una partita in link, o ancora, l'entrata in un corridoio scuro con solo una pistola mezza scarica in mano? L'unica cosa da fare è giocarlo...

DAYTONA
gioco di corsa•Sega•Arcade

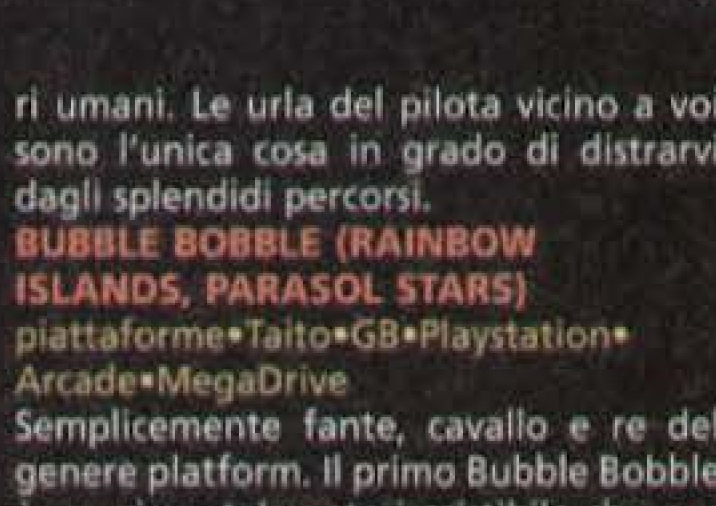
Il salto netto tra la vecchia e la nuova tecnologia si è avvertito quasi fisicamente quando le sale giochi più raffinate hanno sostituito i vecchi cabinati di *Virtua Racing* con *Daytona USA*. Anche giochi più recenti come *Touring Car* sono niente, assolutamente niente di fronte a questo splendido coin op, che raggiunge l'apice se giocato in link contro avversari umani. Le urla del pilota vicino a voi sono l'unica cosa in grado di distrarvi dagli splendidi percorsi.

BUBBLE BOBBLE (RAINBOW ISLANDS, PARASOL STARS)
piattaforme•Taito•GB•Playstation•Arcade•MegaDrive

Semplicemente fante, cavallo e re del genere platform. Il primo Bubble Bobble è un gioco talmente iresistibile che pur avendo dieci anni è stato appena convertito per PlayStation: i due draghetti che sparano bolle e racccolgono frutta fanno innamorare alla prima partita.

TOMB RAIDER
piattaforme 3D•Eidos/Core•Saturn•PlayStation

Caverne poligonali ma non squadrate, texture sontuose e un'atmosfera efficace come pochissime altre, hanno già scavato nei nostri cuori un posto tutto speciale per Tomb raider. I paragoni con *Super Mario 64* sono inevitabili, ma il richiamo maggiore è a *Prince of Persia*, amplificato dalla terza dimensione. E poi, quand'è stata l'ultima volta che avete visto Mario lanciarsi in una stanza sparando all'impazzata con due pistole?



SYNDICATE WARS
Azione/strategia•EA/Bullfrog•Saturn, PlayStation

Assemblate una squadraccia di cyborg, dotateli di armamenti rozzissimi e potent, portateli in un ghetto futuristico e insegnategli a rubare, rapire, assassinare o fare la guardia de corpo come si deve. Il seguito di *Syndicate* è deliziosamente gratuito come il prequel (che non nascondeva certo le scene di violenza urbana), e stavolta la grafica è totalmente 3D.

TIME CRISIS
Sparatutto•Namco•Coin op

I giochi in cui si spara con delle pistole a raggi infrarossi difficilmente rendono bene a casa, ma questo qui ha un paio di cose per cui vale la pena alzarsi e andare in sala giochi. Anzitutto, l'introduzione della possibilità di nascondersi, più una selezione spettacolare di armamenti danno un tocco di freschezza apprezzabile a un gioco potenzialmente uguale a tanti altri.

COMMAND & CONQUER
simulazione•Virgin•Saturn•PlayStation

Azione in tempo reale e decisioni strategiche da prendere in manciate di secondi, questo il succo di *Command & Conquer*, unico titolo in grado di spodestare *Dune 2* dal trono di miglior gioco di di guerra, ma anche di "azione".

SUPER METROID
arcade puro•SNES•Nintendo

IL gioco d'azione per SNES, senza appello per nessuno. Controllate un cyborg armatissimo che attraversa livelli zeppi di cose da accoppare e segreti infidi da svelare.

MEGA MAN
piattaforme•Capcom•SNES•NES•PC

Una delle saghe arcade più prolifiche che la storia ricordi. *Mega Man* è il classico gioco capace di farvi salire la bile fino al cervello fin quando non superate quel maledetto punto. L'azione è abbastanza banale, ma se ne hanno fatti (e venduti) una decina di episodi ci deve essere un motivo...

WIPEOUT 2097
guida•Psygnosis•PlayStation

Pur essendo un gioco di corse, in *WipeOut 2097* forse c'è poca enfasi sulla manovrabilità a ogni costo del vostro mezzo. Ma la Psygnosis ha lavorato molto sulla struttura dei percorsi, piazzando dei checkpoint e smussando gli ostacoli a bordopista. Con più velocità e ancora più velocità, quello che ottenete è una scarica di adrenalina continua, oltre al miglior seguito possibile per un ottimo gioco di corse futuristiche.

PER INIZIARE BENE L'ANNO NUOVO

TEKKEN 1 E 2
picchiaduro 3D•Namco•PlayStation
Deve essere e sarà battuto, non c'è dubbio, ma per il momento *Tekken* è insuperabile. I giocatori occasionali tendono a preferire il primo, ma l'azione offerta dal secondo è leggermente più saporita.

WING COMMANDER IV
film interattivo•Origin/EA•PlayStation
Il nonno di tutti i film interattivi acquista da questa puntata un vero e reale supporto filmato, con attori tipo Malcom McDowell e Mark Hamill (il Luke Skywalker di Guerre Stellari). A conti fatti, Wing Commander 4 è il gioco più costoso di tutta la storia umana, nel senso che le spese di produzione sono andate ben oltre le cifre richieste. E il film vale dal solo il prezzo del gioco.

SIM CITY 2000
simulazione•Maxis•PlayStation•Saturn
Con Sim City potrete costruire città, aereoporti, ospedali, strade, bombardare di tasse e di radiazioni nucleari (costruendo apposite centrali) i vostri amati cittadini. E poi, stare a guardare i risultati: vi apprezzeranno o vi toglieranno la possibilità di sprecare soldi pubblici? Sim City è un classico assoluto.



MECHWARRIOR 2
simulazione•Activision•Playstation
Un tentativo occidentale di invadere il territorio giapponese di megarobot e affini. Questo gioco riesce a rendere efficacemente tutto l'ipotetico e complesso controllo di un Mech da guerra, robot gigante con un cuore umano. E lo fa non dimenticandosi di far divertire il giocatore!

WAVE RACE 64
guida•Nintendo•N64
È molto difficile individuare all'orizzonte un gioco di Jetskiing in grado di rivaleggiare con l'incredibile algoritmo che rende l'acqua e il suo comportamento (aderentissimo alle leggi fisiche) così reale in questo *Wave Race*. È difficile, almeno se si pensa alle console attuali...

CIVILIZATION
simulazione•MicroProse•SNES
La vostra missione: esplorare continenti sconosciuti, incontare e approndire la conoscenza di nuove civiltà, e magari sottrargli conoscenze tecniche, scientifiche e umanistiche anche con la forza, se necessario. Questo è il classico gioco che non mettete giù per un mese di fila, nel tentativo di passare dallo status di cavernicoli incivili a quello di costruttori di astronavi. Un po' wargame, un po' strategico, un po' capolavoro.

SUPER MARIO KART
Guida•Nintendo•SNES
Un gioco di corse atipico, molto "carino" e tondeggiante, che aveva il merito di far molto di più che semplicemente mostrare il Mode 7 con lo schermo diviso. Anche qui in redazione ogni tanto lo rigiochiamo volentieri. *Street Racer* di Mev Dinc ci è andato vicino, ma *Mario Kart* è e rimane *Mario Kart*.

STREET FIGHTER (TUTTA LA SERIE)
picchiaduro •Capcom• Arcade •PlayStation•Saturn•SNES• Megadrive
Profondità. Integrità. Coerenza. Passione. Purtroppo, molti giocatori non hanno mai approfondito tutti gli aspetti dietro la grafica, in decisa fase di invecchiamento, della serie di *Street Fighter 2*. Il vecchio Turbo rimane ancora oggi un must per moltissimi, ma per i 32 bit la scelta è obbligata verso *SF2 Alpha*.



BOMBERMAN
rompicapo•Hudson Soft•Saturn•SNES; Megadrive•PC Engine•Arcade
Dimenticatevi il modo "a un giocatore". L'undicesimo comandamento dice pressappoco che *Bomberman* DEVE essere giocato in multiplayer, e con più persone possibile. Gli esperti del settore preferiscono il primo episodio (con più power up), ma *Bomberman 3* è più facile da reperire e permette di far bombardare a vicenda fino a 5 giocatori... Whoey!

SEGA RALLY
guida•Sega•Saturn•Arcade
Anche se il coin op era tutto sommato inferiore a *Daytona*, la conversione per Saturn era di tutt'altra pasta (rispetto alla prima conversione di *Daytona*). Capita spesso di rimanere da soli in pista, ma questo deve servirivi da sprone a invitare un amico e gustarvi l'ottimo 2 player mode con lo schermo diviso.

YOSHI'S ISLAND
piattaforme•Nintendo•SNES
Effetti e mostri finali fuori dal mondo, l'hardware dello SNES spremuto al massimo, carriolate di nemici diversi tutti splendidamente caratterizzati. Più corto di *Super Mario World* ma compensato dal maggior divertimento, *Yoshi's Island* conferma la vocazione di salvatori del genere platform della Nintendo.



JUMPING FLASH (1 E 2)
piattaforme 3D•Sony•PlayStation
Mentre *Crash Bandicoot* è un tipico platform in 2D visto dagli occhi del protagonista, *Jumping Flash* crea una ambiente davvero tridimensionale con cui interagire. In questo senso è la cosa più vicina a *Super Mario 64* rintracciabile su PlayStation, anche se con uno stile di gioco totalmente diverso, rovinato soltanto dal livello di difficoltà un po' troppo basso.

PUYO PUYO
rompicapo•diversi produttori•SNES• Megadrive•Arcade
Rintracciabile anche coi nomi *Super Puyo Puyo, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Kirby's Avalanche* e *Foul Egg*. Un concetto molto semplice - far combaciare dei blob dello stesso colore per farli esplodere - che diventa compulsivo dopo aver capito come scatenare delle reazioni a catena. Il selvaggio modo a due giocatori è un rinomatissimo metodo per rovinare le amicizie...

RIDGE RACER REVOLUTION
Guida•Namco•PlayStation
Il sogno di ogni maniaco dei motori - macchine costose e velocissime, strade piene di curve e posti bellissimi in cui correre. Il cambio manuale è una grande idea, perfettamente complementare all'ottima grafica, e solo la povertà di circuiti (imperdonabile nel caso di Revolution), può alla lunga rovinare il piacere di una feroce gara in link.

MICROMACHINES (IN MULTIPLAYER)
guida•CodeMasters•PlayStation• Saturn•Megadrive•SNES
C'è una versione di *Micromachines* per qualsiasi sistema che vi venga in mente, quindi non avete scuse: dovete procurarvelo. Macchinine microscopiche, ambienti domestici per percorsi e oggetti di tutti i giorni per ostacoli. Grandissimo in multiplayer.

ADIDAS POWER SOCCER
Sportivo•Psygnosis•PlayStation
Forse meno realistico (ma anche meno bacato) di *Actua Soccer*, ma assolutamente farcito di giocabilità immediata. Ma con così tanti titoli calcistici in giro, diventa solo una questione di gusti. Raccomandato.

RESIDENT EVIL
avventura 3D•Capcom•PlayStation
Senza munizioni in una casa infestata dagli zombi? Un classico. La trama è fiacca e i dialoghi un po' ridicoli, ma il gioco vero e proprio è un'esperienza terrorizzante e indimenticabile. Prende il meglio di *Alone in The Dark* e *Fade To Black*, mescolandolo con un sapiente uso della telecamera virtuale.



INTERNATIONAL TRACK & FIELD
sportivo•Konami•PlayStation
Il sistema di controllo piuttosto tradizio-



Wave Race 64



Tekken 2



Wipeout 2097



Mortal kombat

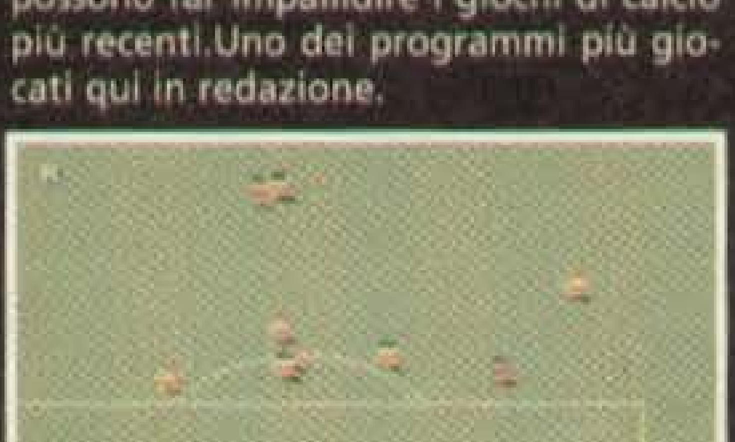
nale (premete fino allo stremo i pulsanti del pad per aumentare la potenza di corsa/lancio/salto del vostro omino), questo è il tipico gioco da gustarsi assieme agli amici con pizza e birra a portata di mano. Non aspettatevi un gioco profondo, solo tanto divertimento e qualche joypad in meno.

NBA JAM TOURNAMENT
sportivo•Acclaim•SNES•MD•PlayStation•Saturn•arcade.
Ovvero il gioco di basket arcade definitivo. Tiri spettacolari, cheat mode idioti e decine di squadre ufficiali da scegliere. Lasciate perdere le partite in solitario, collegate quattro joypad e avrete qualcosa da raccontare ai nipotini.

TETRIS
...tetris!•A. Pajinitov•qualunque sistema
Un'idea così semplice ma così diabolica, che da sola ha fatto vendere più Gameboy di quanto alla Nintendo osassero sperare.

NEBULUS (AKA TOWER TOPPLER)
arcade/piattaforme•Acclaim•NES•GB
Un vecchio classico degli 8 bit che resiste ancora oggi nella memoria di molti per la totale originalità della realizzazione: controllare un alieno cercando di arrampicarvi in cima a delle splendide torri rotanti, per poi distruggerle e prendere il sottomarino che vi porterà a un altro edificio. C'è molto cervello da usare e, dato che state leggendo questa rivista invece di altre, si suppone che ne abbiate parecchio...

SENSIBLE SOCCER
sportivo•Sensible Software•tutti i 16 bit
I giocatori minuscoli visti dall'alto potrebbero scoraggiare i devoti del texture mapping, ma qui sta il fascino di *Sensible Soccer*. Potete vedere quasi tutta la squadra sullo schermo e questo permette di costruire delle azioni che possono far impallidire i giochi di calcio più recenti.Uno dei programmi più giocati qui in redazione.



REN & STIMPY
arcade•Vic Tokai•Megadrive
Il trionfo del videogioco demenziale. Impossibile andare oltre VIZ o Beavis & Butthead: Virtual Stupidity? Errore, *Ren e Stimpy* c'erano già riusciti tre anni fa. Ispirato ad una serie di cartoni cretinissimi, il gioco è in realtà abbastanza facile, ma tutto il gusto viene dall'assurdo comportamento e dalle mosse "speciali" (staccarsi il naso? Mollare scoreggioni?) dei due cani protagonsiti.

VIRTUA FIGHTER 1, 2 E 3
picchiaduro 3D•Sega•Saturn•arcade
Virtua Fighter è stato la miccia d'accensione per il fenomeno dei picchiaduro in 3D, una miccia piena di mosse diverse e i migliori contatti corpo a corpo mai visti in un gioco di lotta. Se avete un Saturn, dovete assolutamente procurarvi *Virtua Fighter 2*. Assolutamente!

ZELDA 3: A LINK TO THE PAST
gioco di ruolo•Nintendo•Snes
"...Adesso che ho trovato le pinne posso nuotare fino all'isola dove è custodito il rampino e poi finalmente oltrepassare quel crepaccio e prendere quel pezzo di cuore che ho intravisto dall'altra parte" Una cosa porta all'altra in questo imperdibile GdR di Shigeru Miyamoto. Probabimente vale da solo l'acquisto di uno Super Nintendo.

SONIC THE HEDGEHOG
Piattaforme•Sega•Megadrive•Game Gear
Un giocatore che si rispetti dovrebbe aver giocato ad almeno un episodio della saga di *Sonic* in vita sua. Almeno uno, diamine. Probabilmente il gioco con sulle spalle la responsabilità maggiore per le vendite del Megadrive in europa. Un velocissimo titolo a piattaforme dove il dito lesto conta molto molto più del cervello.

SUPER MARIO BROS 3
piattaforme•Nintendo•Snes•NES
Questo è stato per gli USA quello che Sonic è stato per l'Europa. È pieno di livelli e particolari segreti da scoprire e se avete presente il film Ghostbusters, quando Rick Moranis chiede alla segretaria di unirsi a lui per un po' di "divertimento a due", intende il modo cooperativo in cui Luigi e Mario possono affronatare *Super Mario Bros 3*. È la cosa migliore della cartuccia *Super Mario All Stars* per SNES.

MONSTER MAX
Piattaforme•Titus•Game Boy
John Ritman e Bernie Drummond hanno nel loro curriculum giochi storici come *Head Over Heels* e *Batman* per Spectrum, e sia stile che bravura vengono confermati in questo parto su console. È un gioco d'azione pensata, adattissimo al Game Boy e potrà farvi smadonnare pesante già dalla prima partita!

SUPER TENNIS
Sportivo•Tonkin House•SNES
Uno dei primi titoli usciti per Super Nintendo e, ancora oggi, uno dei giochi di tennis più divertenti e giocabili mai apparsi sul mercato console. L'aspetto manga dei tennisti, tutti caricature di giocatori reali, lo rendevano, e lo rendono, ancora più intrigante.

PILOTWINGS 64
simulatore di volo•Nintendo•N64
Imparate a controllare deltaplani, ultraleggeri, girocotteri e razzi da schiena in questo particolarissimo gioco a 64 bit. La versione per SNES era già abbastanza stranuccia e il particolare sistema di punteggio in quella per N64 potrebbe scoraggiare qualcuno. Sicuramente non è per tutti i palati, ma la grafica fa veramente sfoggio dei chip Silicon Graphics e il gioco è d'altissima classe.



FINAL FANTASY 3
gioco di ruolo•Square•SNES
Giocate a *Final fantasy 3* e vi ritroverete sbalorditi a credere che quei minuscoli personaggi sullo schermo abbiano davvero una vita propria! Incredibile come nonostante non sia mai stato pubblicato in Europa, questo gioco abbia sviluppato anche qui un seguito di culto agguerritissimo... *Final Fantasy*, stavolta il settimo della saga, sta per uscire su PlayStation e sembra già terrificante.

MORTAL KOMBAT (TUTTI QUANTI)
picchiaduro•Williams•Arcade•PlayStation•Saturn•SNES Megadrive•
Che lo amiate o lo odiate, tutti dovrebbero almeno una volta giocare a *Mortal Kombat* per capire cos'è che fa parlare e sparlare giornalisti e parenti inorriditi. *Mortal Kombat Trilogy* sarà il titolo definitivo della serie, e ci sono voci che un Giorgio "Random" Baratto sarà digitalizzato per impersonare il Necromancer, il boss finale.

RETURN FIRE
strategia•3DO•3DO•Playstation•Saturn
Avete la base piena di Jeep, carri armati e elicotteri ma - porca miseria ladra - potete pilotarne soltanto uno alla volta. Quindi, scegliete con giudizio prima di partire per un attacco. Ci sono un bel po' di missioni belle frenetiche, ma abbiamo segnalato *Return Fire* per il suo frizzante modo a 2 giocatori.

LANDSTALKER
gioco di ruolo•Sega•Megadrive
E venne anche il momento in cui i possessori di Megadrive poterono accorgersi di quanto fossero belli i giochi di ruolo in 3D isometrico. E *Landstalker* bello lo è davvero ancora oggi, ammesso che riusciate a procurarvene una copia.

TOTAL NBA '96
Sportivo•SCEE•PlayStation
Il gioco di basket per eccellenza. Chiunque impazzisca per le evoluzioni dei campioni della NBA, e possieda una PlayStation, non può non aver giocato. Senza dubbio una delle migliori simulazioni sportive realizzate fin'ora. Giocato in quattro diventa davvero qualcosa di incredibile.

SPEEDBALL 2
sport futuristico e violento•Bitmap Brothers•Megadrive
Il numero esatto dei joypad distrutti grazie a *Speedball 2* è ancora sotto segreto governativo, ma vale la pena di spaccarne altri con questa simulazione sportiva (mica tanto, si prendono punti anche massacrando di mazzate gli avversari) futuristica, di certo la più schizzata e violenta mai vista. Siete cortesemente pregati di trovare un amico e giocare a *Speedball 2* subito, se non l'avete mai fatto.

TEMPEST 2000
sparatutto•Atari•Jaguar•PlayStation
Controllate un'astronavina che ruota intorno al bordo di un, ehm, diciamo un vortice spaziale, e tutto quello che dovete fare è sparare agli oggetti non identificabili che vi si avvicinano dal fondo. Questo giochino, firmato Jeff Minter, è un remake acido di un vecchio classico: giocandoci è molto facile ritrovarsi in un pacifico stato di trance.

ELITE
capolavoro•Firebird•le macchine a 8 bit
Attraversate sistemi stellari, combattete contro pirati spaziali, atterrate nelle stazioni su altri pianeti e commerciate, commerciate, commerciate alla faccia della Finanziaria 97! Spendete quanto potete sugli accessori per migliorare la vostra astronave, e fatelo fino alla nausea... scegliete pure se diventare pirati oppure onesti evasori fiscali dello spazio siderale. Qualcosa nella grafica, nella sconvolgente dinamica di gioco e il senso di universo reale hanno reso *Elite* MOOOLTO più affascinante di quanto i programmatori avessero previsto.


TENETEVI FORTE
STA PER SCOPPIARE UN...
PANDEMONIUM!
PLAYSTATION™
BMG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE.
BMG INTERACTIVE
VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214
A UNIT OF BMG ENTERTAINMENT
CRYSTAL DYNAMICS


SEI FUORI? HAI GRINTA? TI PIACE MENARE LE MANI?
ALLORA CORRI CON QUESTI PAZZI SCATENATI !
STREET RACER
Possibilità di giocare in 8 contemporaneamente.
Velocità sbalorditiva: 60 immagini/secondo.
24 circuiti imprevedibili e altri nascosti.
8 diversi personaggi che puoi liberamente impersonare.
4 livelli di difficoltà (easy, medium, hard e crazy).
CD-ROM PC WINDOWS
GAME BOY
vivid image
SEGA SATURN
PlayStation
Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tél : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : http://www.ubisoft.com
E-Mail : Ubisoft@ubisoft.inet.it
Ubi Soft
ENTERTAINMENT

PROVE

QUALCOSA DI MIO

Ognuno di noi possiede qualcosa che, egoisticamente, non è disposto a dividere con nessuno, qualcosa che rappresnta un po' il nostro modo di essere, di vivere. Per i nostri redattori qual è la cosa a cui tengono di più al mondo?

RANDOM



Il Mio Letto
Una cosa che ha imparato a militare è stata quella di addormentarsi dove lo lasciavano. Ma è convinto che non ci sia nulla come il suo letto

AIR



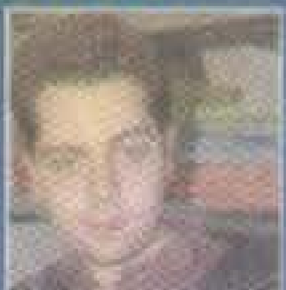
La Mia Focaccia
Non che non sia sensibile ai bisogni altrui, ma quando Air ha tra i denti una focaccia primavera diventa innavicinabile.

ORWELL 2000



La Mia Ragazza
Qui in redazione siamo tutti sicuri che Orwell abbia dato questa risposta esclusivamente per evitare eventuali problemi.

TRUST



Il Mio Telefonino
Ormai ce l'hanno tutti. Però Trust è ancora legato a quello che secondo lui è un simbolo. E' per quello che risponde anche di notte.

APECAR



Il Mio Maritozzo
Non si direbbe a vedelo, smunto, magrolino. Ma Apecar quando vede un maritozzo grondante di panna non ragiona più.

ZAVE



La Mia Papera
Quando fa il bagnetto, Zave non se ne separa proprio mai!!!.

VORDAK



Il Mio Pulitzer
È vero, ancora non lo ha vinto, ma giura che presto o tardi arriverà il suo momento, e diventerà il miglior giornalista del mondo. Seee...

MADOC



Il Mio Computer
Madoc, oltre alle console è interessato al computer. Il suo non lo farebbe toccare proprio a nessuno...

PERSONALE

Casa: LA MIA
N°Giocatori: 1
Continua?: NESSUNO
Livelli di difficoltà: NO

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.



POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!



CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.


GAMELAND
C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA
GAMELAND 2
VIA DANTE 16 - MM CAIROLI
GAMELAND 3
C.SO B. AIRES 54 MILANO MM LIMA
GAMELAND 4
VIA TORINO, 49 MM DUOMO
GAMELAND INTERNATIONAL
922 DUBLIN STREET - WHITBY ONTARIO
CANADA TEL. 0019056660694
FAX 0019056687375
Tutte le novità prima di tutti
Per ordinare telefonare al 29512182
Ritiro e vendita dell'usato
Vendita per corrispondenza in 24 h. con carte di credito VISA, AMERICAN EXPRESS
Pagamenti rateali in tutta Italia a partire da L. 50.000 al mese
NINTENDO 64 JAPAN - USA
SUPER NINTENDO PAL - JAPAN - USA
SATURN PAL JAPAN USA
NOLEGGIO
SONY PLAY STATION PAL - JAPAN - USA
MEGA DRIVE PAL - JAPAN - USA
TUTTI I TITOLI PC - CD ROM
SUPER MARIO 64
L'Esecutivo • Milano

Casa: VIRGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1





A distanza di un anno dall' uscita per PC (e in concomitanzaa della realizzazione del seguito, sempre per PC) arriva sulle console a 32 bit di Sony e Sega il capolavoro della Westwood, *Command & Conquer*. Non a caso *C&C* è stato uno dei grandi best-seller dello scorso natale e del 1996. L'azione frenetica, se pur ragionata, e la giusta dose di strategia che era necessario applicare per portare a termine le missioni, gli hanno attribuito il giusto , e meritato, successo.

Su Saturn e Psx le cose non cambiano più di tanto; la Virgin ha infatti limitato i cambiamenti al solo aspetto grafico.

Fondamentalmente dobbiamo scegliere se schierarci dalla parte dei GDI o i NOD, e, quindi, cercare di estendere il dominio della fazione scelta sul mondo. Vestendo i panni dei GDI (ovvero i 'buoni') bisogna conquistare tutti i territori posseduti dalla Fratellanza di NOD al fine di riportare la pace nel continente europeo. Decidendo invece di comandare i NOD (ovviamente, i 'cattivi') si dovrà tentare di conquistare più territori possibili nel continente africano. Ci troviamo quindi di fronte al classico scontro Buoni Vs Cattivi. Se siamo

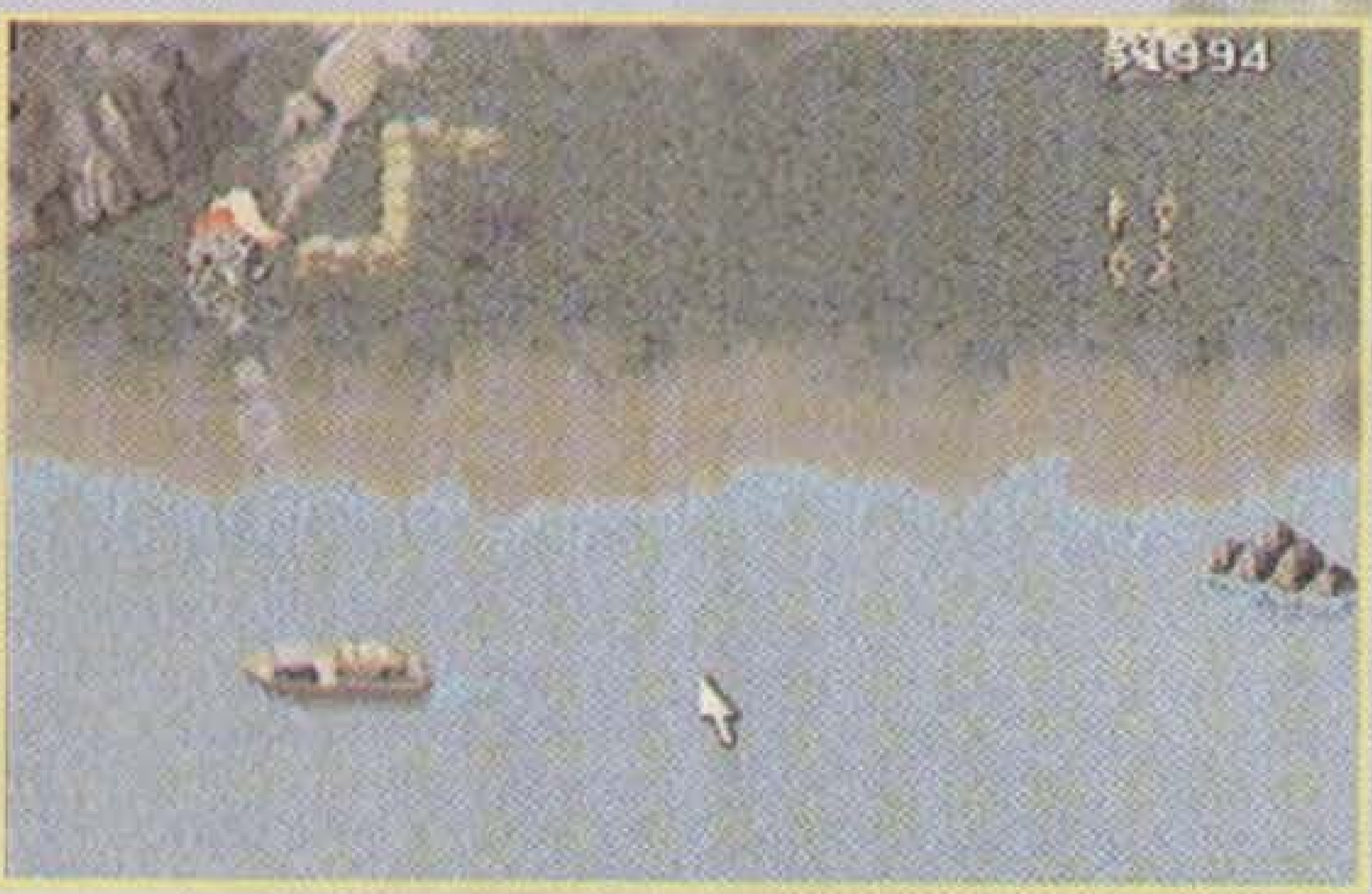


POTETE FARE COSÌ...

Costruite la base, quindi inviate il vostro Harvester a raccogliere il Tiberium e cominciate a costruire truppe. Inviate un'unità in ricognizione per scoprire dove si annida il perfido nemico e quindi costruite un centro di comando per poter controllare le mosse delle truppe avversarie. A questo punto, se il nemico intende attaccarvi, lo saprete. Costruite un certo numero di ingegneri e selezionate un gruppo di truppe che li difenda. Inviateli all'interno della base nemica in modo che s'impossessino degli edifici più importanti. Cercate di proteggerli con truppe aggiuntive. Presto la base sarà sotto il vostro controllo e potrete costruire nuove truppe.







...OPPURE POMÌ!

Costruite la base e due raffinerie. Farete soldi al doppio della velocità. Spendendeteli per produrre il maggior numero di truppe possibili. Non cercate di attaccare la base avversaria finché non avete speso tutto il denaro realizzato. Quando gli Harvester non saranno più in grado di raccogliere Tiberium vendete i vostri edifici e costruite altre truppe (quindi non vendete la caserma). ora, se volete essere più sicuri, lasciate un certo numero di truppe a guardia della vostra base e inviate le altre all'attacco. Si lanceranno sul nemico spazzandolo letteralmente via, senza dare via di scampo a chiunque intralci la loro strada. Effettivamente, in termini di tempo, può sembrare una tattica eccessivamente lunga, ma state pur certi che è dannatamente divertente vedere il combattimento che ne consegue.











Un accampamento dei NOD. Al centro la famosa Hand of NOD che sforna tutte le truppe di cui avete bisogno.



Abituatevi a esplosioni come queste in *Command & Conquer*, saranno il vostro pane quotidiano.







entrati a far parte dei GDI, ci ritroveremo spesso e volentieri a dover liberare villaggi e paesotti dall'oppressione dei NOD, mentre nelle panni dei NOD si avrà l'occasione di divertirsi distruggendo, bruciando i villaggi e uccidendo etti su etti d' innocenti civili. Com'è che i cattivi si divertono sempre di più?

Anche se le missioni possono sembrare differenti, in definitiva gli obiettivi sono gli stessi: uccidere tutti i soldati nemici e distruggere quante più strutture avversarie possibili. Il bello di *Command & Conquer* comincia quando si inizia a entrare veramente nello spirito del gioco, dopo qualche ora di "comandare & conquistare" ci si ritrova calati perfettamente nei panni del dittatore assoluto o del "bravo" generale che libererà il mondo. A questo punto si capisce il vero valore delle tante tracce video presenti nel CD. Tali filmati aiutano a creare l'atmosfera giusta e ci presentano degli attori che incarnano i patriottici comandanti GDI oppure i violenti e distruttivi capi NOD.

Leggendo quanto scritto finora, e guardando le immagini, potrebbero sorgere dei dubbi sulla sanità mentale del sottoscritto (e non è la prima volta). Certamente per tutti coloro che sono abituati a vedere uscire dalle loro console prodotti della cosiddetta Next Generation, in altre parole giochi di guida con poli-



PLAYSTATION

COMMAND & CONQUER

La versione PlayStation di *C&C*, come d'altronde quella Saturn, ha subito cambiamenti rispetto all'originale solo nell'aspetto grafico. Il pregio maggiore del gioco è, come avrete ormai capito, la perfetta calibrazione tra azione e strategia, attribuendogli una giocabilità che per ora è senza pari sulla console Sony. Inoltre, i giochi di questo tipo disponibili su PlayStation, degni di nota, si contano sulle dita di una mano, è naturale quindi che tutti coloro che amano questo genere avranno già capito cosa fare. D'altronde la vera peculiarità di questo "giovane" classico è anche la grande intuitività e immediatezza con cui si presenta. *Command & Conquer* è una continua sfida che sa dare molte soddisfazioni. In tempi in cui è condannata la presenza di sola grafica a dispetto della giocabilità, *C&C* è un vero toccasana.

AGIRE & PENSARE

A ○○○●○ P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il punto di forza di *C&C*, una volta entrati nello spirito del gioco sarà difficile staccarsene

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pur essendo limitata, la grafica del gioco è particolareggiata e s'adatta perfettamente al genere. Ben realizzati i mezzi e le diverse uniformi dei soldati

SFIDA

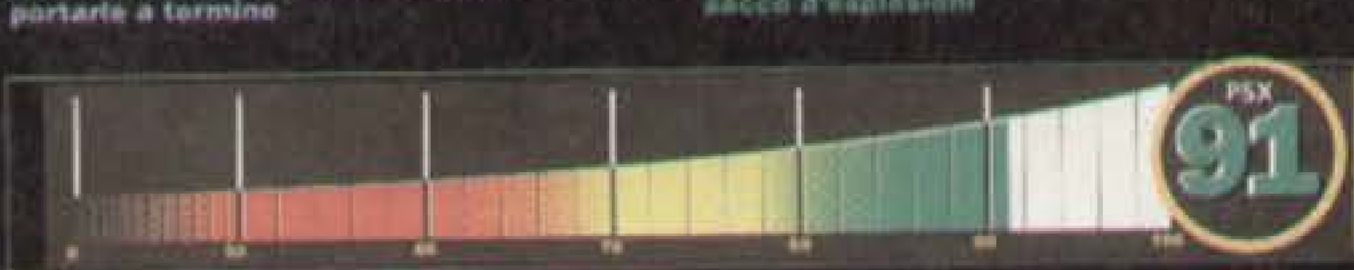
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molte missioni e possibilità d'utilizzare entrambi gli eserciti. Con l'avanzare delle missioni impiegherete ore e ore per portarle a termine

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Musiche veramente azzeccate e adrenaliniche. I tanti motivi sono accompagnati da voci digitalizzate superbe (Yes sir!) e un sacco d'esplosioni



SOTTO CONTROLLO







Un assalto in piena regola alle strutture nemiche.

GDI – I BUONI

Quando si parla di guerra è un po' difficile definire chi siano i buoni, in questo caso i GDI sono meno cattivi.



Ma guardatelo, un uomo dalla mascella così può solo essere un santo.

VS



"Basco in testa e manganello in mano... sono i buoni e devono morir..."

NOD – I CATTIVI

Saddam in confronto è un bambino delle elementari. Bruciare villaggi, prendete i cagnolini a calci (specialmente Yuri) e non preoccupatevi di nient'altro.

goni che schizzano a destra e a sinistra a 200 all'ora, *Command & Conquer*, tecnicamente, è un bel passo indietro.

Ma, come avrete già capito, *C&C* basa la propria fortuna su altri fattori. Proviamo a pensare a quanti giochi ci tengono occupati ore per passare una missione, anche quando sappiamo esattamente cosa fare, sono molto pochi e *C&C* è uno di questi. Il gioco della Westwood offre una giocabilità senza pari; uccidere un innocente non è mai stato così divertente. La distribuzione dell'azione e degli aspetti strategici nel gioco è perfetta: la strategia entra in campo quando all'inizio occorre costruire la propria base e le varie strutture per sapere le posizioni delle postazioni nemiche. L'azione arriva quando, una volta scoperta la base avversaria, bisogna lanciarsi alla conquista senza essere massacrati. *Command & Conquer* è un titolo che consigliamo senza riserve a qualsiasi giocatore, anche i più scettici non esiteranno a scaricare i loro lanciafiamme sui soldati nemici, lasciandosi dietro un mucchietto di polvere.

• *Zave*





Alla fine di ogni missione questa schermata mostra il punteggio.





COMMAND & CONQUER

Anche nel caso della console Sega ci troviamo di fronte al primo gioco strategico in tempo reale. La prima 'esperienza' del Saturn non potrebbe essere migliore. Al pari della versione Psx le migliorie rispetto all'originale sono puramente tecniche e dall'aggiunta d'alcuni livelli. Rimane inalterata la grandissima giocabilità, data dall'incredibile atmosfera e coinvolgimento che il gioco riesce a comunicare al giocatore fin dalle prime partite. Ritrovarsi a comandare un intero plotone di lanciafiamme, lancia granate e carri armati è quanto di più soddisfacente ci possa essere al momento su Saturn. *C&C* è capace di mettere in evidenza il lato 'oscuro' d'ogni giocatore, trasformandolo in un dittatore con il compito di costruire, disporre le proprie strutture e quindi attaccare i nemici. La varietà di situazioni in cui ci veniamo a trovare assicurano una sfida continua.

AGIRE & PENSARE

A ○○○○● ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Immediato, convolgente, divertente, frenetico, vario...

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Poco definita ma adattissima e con un sacco di particolari. Ottima la varietà di strutture e mezzi

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Molte diverse situazioni e difficoltà che cresce progressivamente. Missioni aggiuntive rispetto alla versione PC

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Temi ispirati ed effetti sonori d'atmosfera. Voci digitalizzate di sicuro effetto



SOTTO CONTROLLO



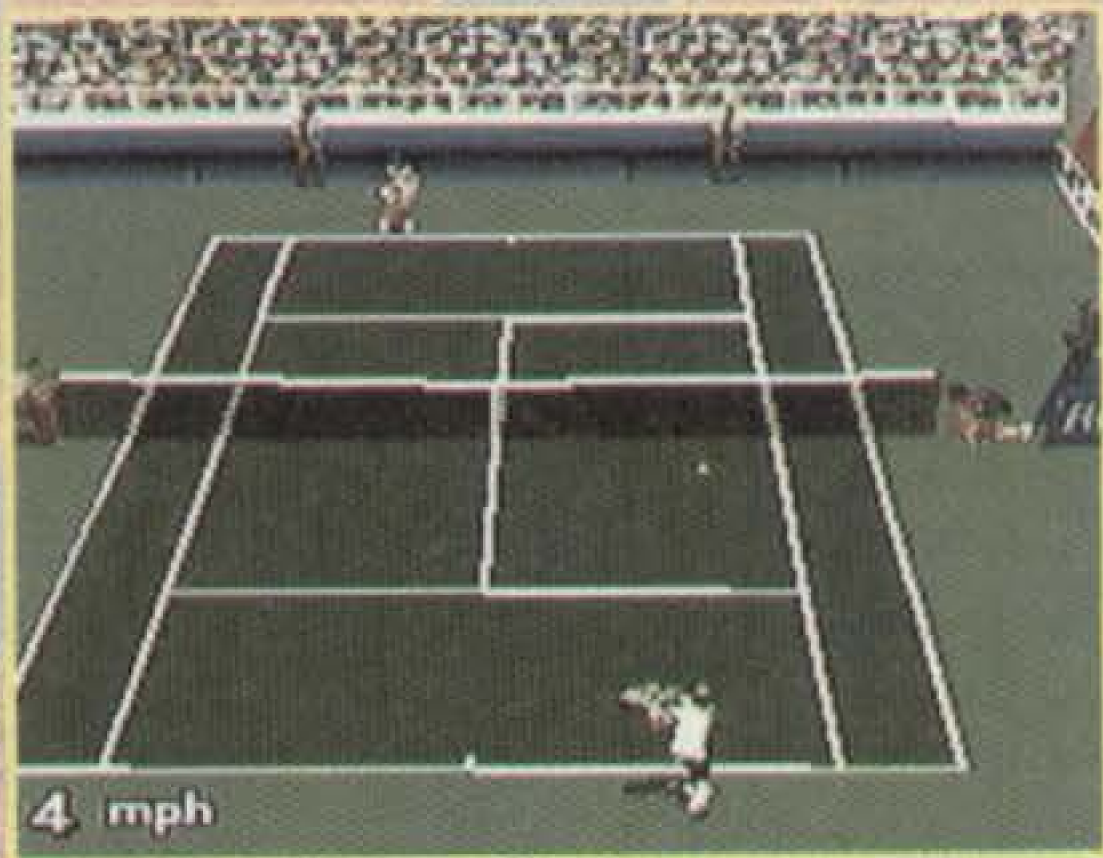
Casa: OCEAN

N°Giocatori: 1/8

Continua?: SÌ

Livelli di difficoltà: 1







BREAKPOINT



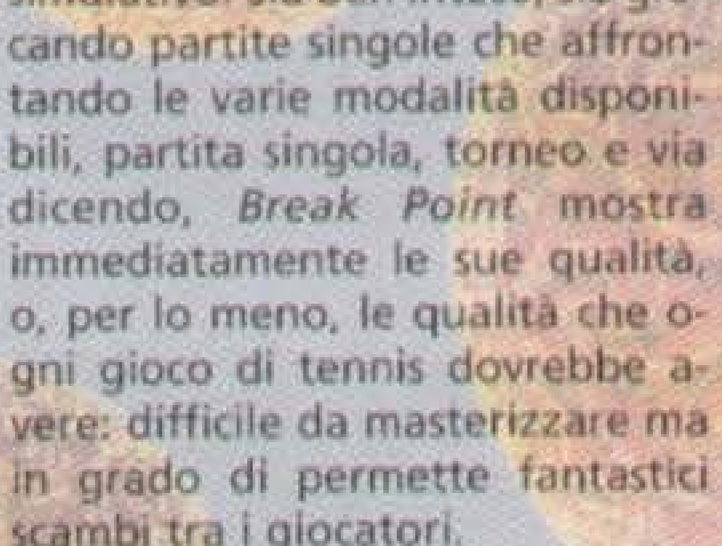
Più volte abbiamo detto che un genere sportivo che ancora non aveva mostrato la PlayStation era il tennis. Non si può dire di non essere stati smentiti dall'uscita, in rapida serie di *Pete Sampras Extreme Tennis*, *Namco Smash Court Tennis* e da questo *Break Point*.

Presentato come la migliore simulazione uscita finora, non si può dire che, parlando del controllo di gioco e dai movimenti su schermo dei tennisti, l'affermazione sia troppo azzardata. Ciò che non convince, ancora una volta, è l'aspetto prettamente simulativo. Sia ben inteso, sia giocando partite singole che affrontando le varie modalità disponibili, partita singola, torneo e via dicendo, *Break Point* mostra immediatamente le sue qualità, o, per lo meno, le qualità che ogni gioco di tennis dovrebbe avere: difficile da masterizzare ma in grado di permette fantastici scambi tra i giocatori.

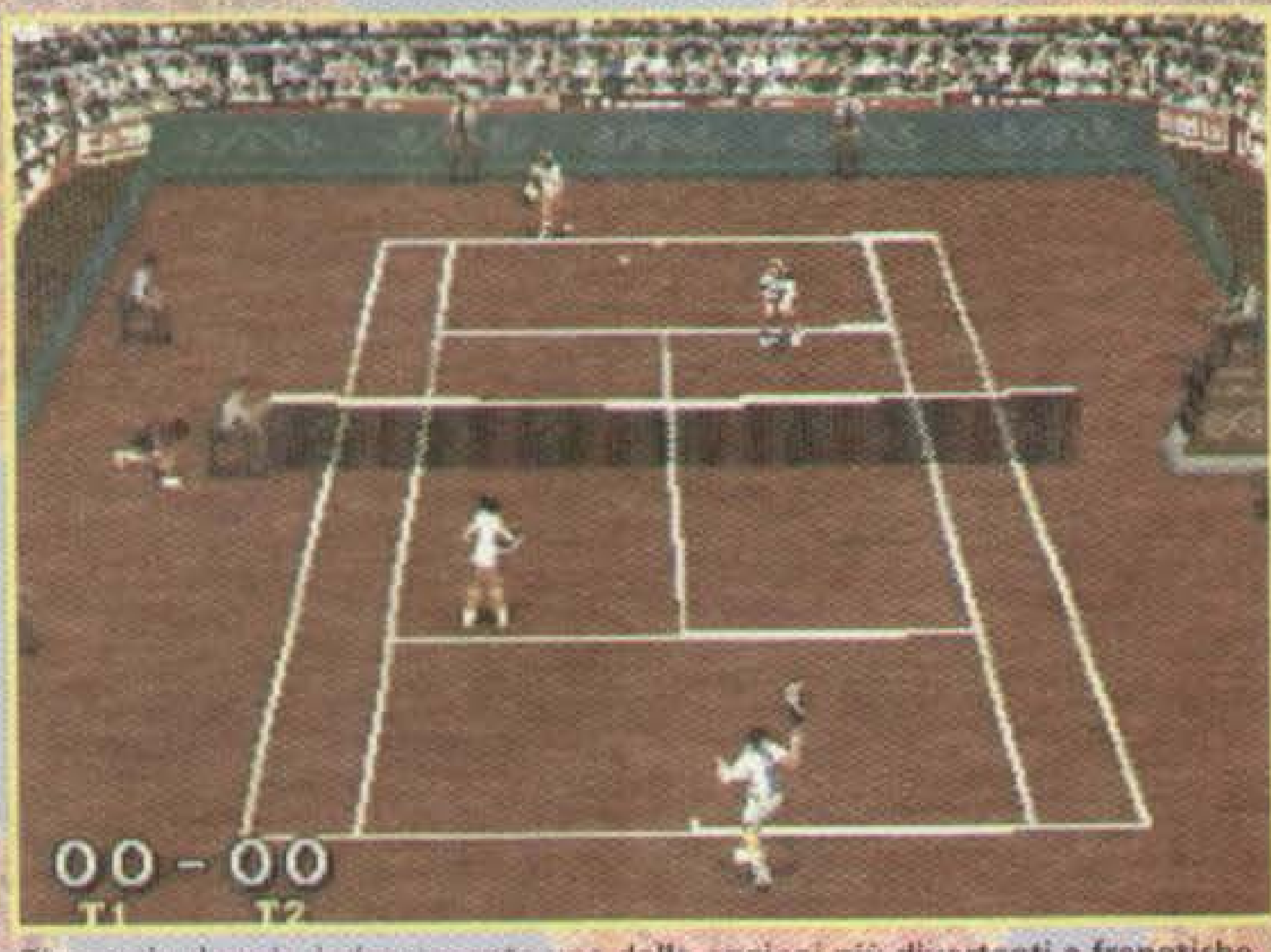
L'aspetto grafico è stato altamente curato, i giocatori sullo schermo appaiono estremamente credibili, stessa cosa si può dire per i loro movimenti, fatta eccezione per il ridicolo tuffo di recupero di cui sono dotati, naturalmente esistono le quattro canoniche superfici sulle quali esprimere al meglio le proprie capacità, e una serie di otto diversi tennisti (quattro uomini e quattro donne) con le quali confrontarsi. Il maggior punto negativo, ma può anche







Giocare a fondo campo dà i suoi risultati, ma attaccare è meglio.



Giocare in doppio è sicuramente una delle opzioni più divertenti e frenetiche del gioco. Chi gioca nella parte alta dello schermo è svantaggiato.







non essere condiviso dai più, è l'effettiva mancanza di una sorta di campionato, in stile Grande Slam e dalla presenza di solo otto giocatori che, tolto quello con cui si dovrà giocare, si riducono in realtà, a sette. È chiaro che, giocando in più di una persona, per il semplice spirito di competizione, il problema non sussiste, ma nel momento stesso in cui un giocatore volesse intraprendere una "carriera", l'opzione non esiste.

Sarebbe senza dubbio più divertente, e indicato, parlando di un titolo dedicato al tennis, aggiungere opzioni che permettano di partecipare ai veri tornei che esistono in realtà, combattendo per avanzare nella classifica ATP, ritrovandosi, magari, a giocare i Masters, se si è davvero in gamba. In questo momento, una simulazione di tennis che riesca a coinvolgere pienamente i possessori di PlayStation non s'è ancora vista, aspettiamo e accontentiamoci, magari organizzando un torneo a otto giocatori, cosa che *Break Point*, nella sua infinita bontà, permette.

• *Random*



Le visuali disponibili permettono di vedere l'azione in diversi modi.



Ogni superficie disponibile nel circuito tennistico è disponibile.

BREAK POINT

Ancora non ci siamo. La Ocean ha fatto un buon lavoro, realizzando un gioco di tennis avvincente e, senza dubbio, spettacolare. Rimane il dubbio della longevità, aspetto più che mai importante quando si parla di un titolo sportivo. Se avete degli amici disposti a giocare un'appassionante incontro di tennis, *Break Point* fa sicuramente per voi, anche se non sapremmo dire per quanto tempo. Se cercate un prodotto che alla lunga mantenga inalterato l'avvincente spirito di competizione, tipico del genere sportivo, molto probabilmente non ci siamo. Il gioco è bello visivamente, piacevole da giocare e, con ogni probabilità, il miglior titolo di tennis uscito fino a questo momento. Ma è giusto che gli utenti di PlayStation si aspettino, a questo punto, qualcosa di meglio. Se vi piace il genere prendentelo a occhi chiusi, se avete qualche riserva, di qualsiasi tipo, sul gioco del tennis, sopravvolate tranquillamente.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (9/10)

L'aspetto maggiormente positivo del gioco. Probabilmente il tennis più giocabile prodotto finora, difficile inizialmente, ma poi le cose si fanno decisamente più fluide

GRAFICA (8/10)

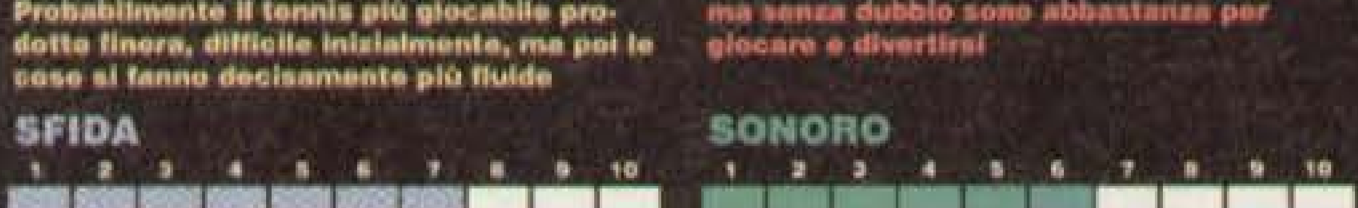
Estremamente funzionale. Pochi poligoni, ma senza dubbio sono abbastanza per giocare e divertirsi

SFIDA (7/10)

Giocato in più persone può sicuramente divertire, da soli anche, ma per un limitato peride di tempo

SONORO (6/10)

Niente di più di quello che ci si poteva aspettare. Qualche effetto ben realizzato, altri un po' meno



SOTTO CONTROLLO





FINAL
INTERNA
SUPERSTA
DEL
ANCHE
WHIZZ
PlayStation
INTERNAT
SUPER
SOCC
PROJECT
OVERKILL
MATCH
MATCHITALIA s.r.l.
C.so D'Augusto, 193
47037 Rimini - ITALY



MENTE
ATIONAL
R SOCCER
UXE
SU PSX
COLLECTION
Vol. 1 + Vol. 2
NBA IN THE ZONE
PAL
KONAMI
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES
TIONAL
RSTAR
CER
KONAMI OPEN GOLF
IL FUMETTO IN... CD ROM
NICK CARTER
IL MISTERO DEL TESORO
DEGLI INCAZ!
Dice il saggio...
per vederci in anteprima vieni al sito quanto prima!
http://www.rimini.com/
RACE MANIA
Time Paradox
L'ALLEGRO PAESINO 2
EDUCATIONAL
MULTIMEDIA INTERACTIVE CD-ROM
ORIGINAL DRAWINGS AND ANIMATIONS BY
QUADRILINGUAL: ITALIAN ENGLISH - FRENCH - GERMAN
3-7 AGE
PC SOFTWARE
ITALIA
Tel.: 0541-50171
Fax: 0541-25689
E-Mail: rpaolini@rimini.com

Casa: SINGLETRAC
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

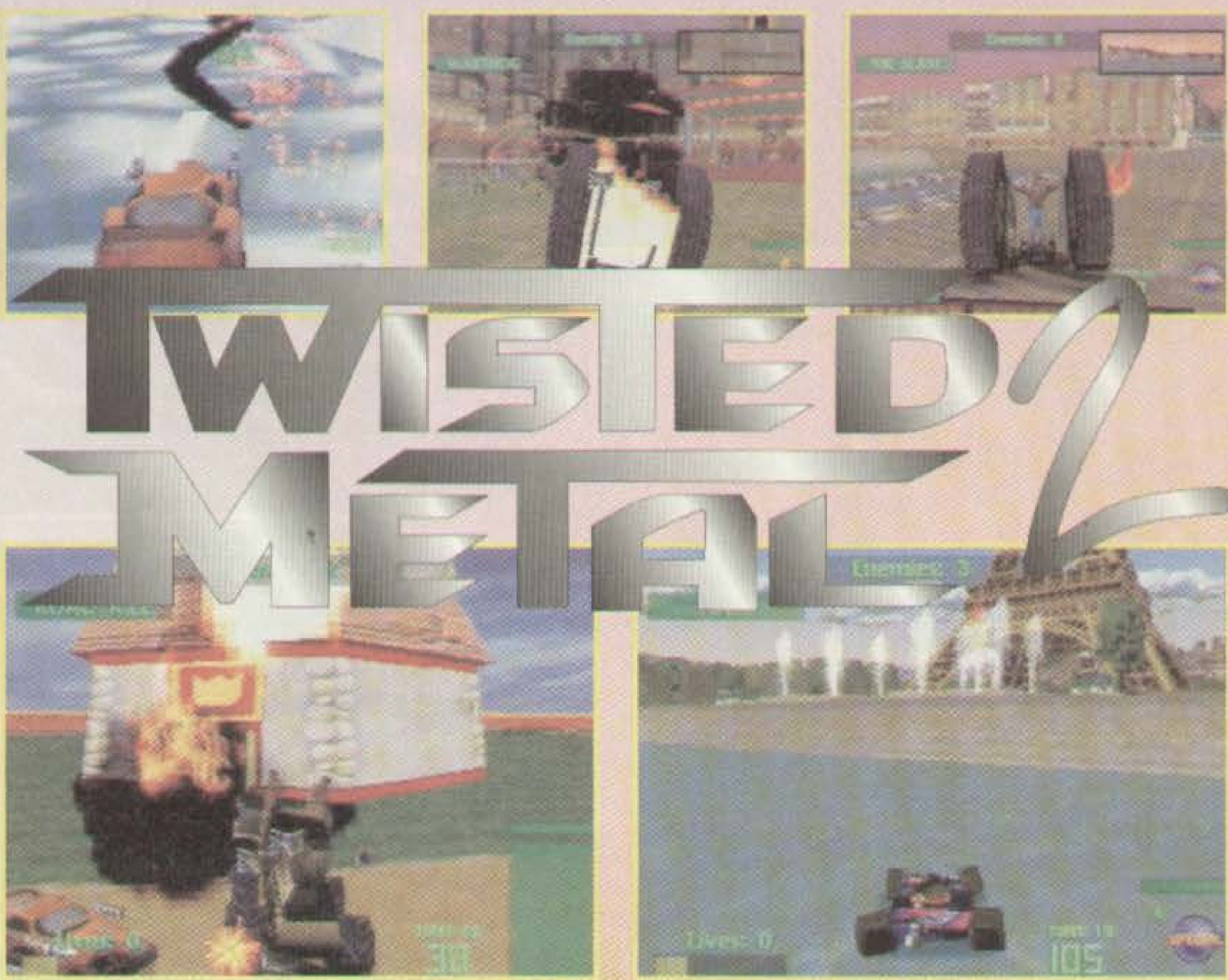


Twisted Metal, il gioco di guida-sparatutto uscito circa un anno fa, ha oggi un seguito che sembra riprendere tutto o quasi dal primo episodio. Anche questo *TM2*, infatti, vede il giocatore alla guida di un veicolo motorizzato e armato di tutto punto, impegnato a distruggersi con altri automezzi in scontri all'ultimo pistone. I campi di battaglia sono, in questo caso, le più famose e importanti metropoli della Terra, usate come enormi arene da devastare durante i vari scontri. Il giocatore potrà scegliere che mezzo usare fra dodici veicoli da strada, oltre a due macchine extra, il caratteristico Sweet Tooth, "pagliaccio terribile" presente anche nel primo episodio, e Minion, anch'esso già visto in precedenza come boss finale di *TM1*. Oltre al normale torneo, si potrà scegliere un'opzione "challenge", che permetterà di sfidare fino a un massimo di sei avversari a scelta nel quadro preferito. Notevoli l'interattività coi fondali (è possibile far crollare la Torre Eiffel, o distruggere la Statua della Libertà), e l'opzione per due giocatori, grazie allo split screen orizzontale o verticale... anche se per il resto, purtroppo, proprio non ci siamo; graficamente *Twisted Metal 2* non ha guadagnato molto rispetto al suo predecessore pur essendo più completo, ma il difetto più grosso è, senz'altro, la giocabilità, un po' troppo scarsa in un gioco dove ciò che conta è essere rapidi e precisi. In quanto alla longevità poi, *Twisted Metal 2* non è un gioco lunghissimo, ma in compenso è piuttosto difficile. Arrivare in fondo al gioco non è impresa semplice... A ogni modo, si poteva fare di meglio.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

TWISTED METAL 2



Fumo fuoco e fiamme saranno le tre cose che vedrete di più giocando a *Twisted Metal 2*.

I poveri parigini non sanno cosa sta per accadere al loro monumento nazionale, avranno una bella sorpresa!

TWISTED METAL 2

Quando il primo *Twisted Metal* uscì sul mercato seguito a ruota da *WarHawk*, La SingleTrac, software house affiliata alla Sony, fu sommersa di attenzioni, soprattutto grazie al grande successo che fece il suo gioco di combattimenti tra macchine in America, e in gran parte dell'Europa. A distanza di un anno, però, *TM2 World Tour* non riesce a guadagnarsi gli stessi favori, vuoi perchè non ha subito sostanziali modifiche rispetto al primo, vuoi perchè non è stato in grado di reggere il confronto con titoli del calibro di *Destruction Derby 2* e *WipeOut 2097* della Psygnosis. Il difetto peggiore di *TM2* è sicuramente l'imprecisione del sistema di controllo, che lascia molto al caso e che si rivela essere fonte di frustrazione e sconfitte premature. L'idea alla base di questo titolo non è per niente da condannare, però, dopo una così bella partenza, dalla SingleTrac ci aspettavamo qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il controllo degli automezzi è troppo impreciso per poter impostare adeguate strategie di gioco

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Digitalizzazioni grossolane e ripetitive, non sembra poi molto cambiato dal primo episodio

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le arene in cui affrontarsi non sono molte ma il livello di difficoltà è sicuramente più alto

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sia gli effetti sonori che le musiche, rispecchiano in tutto e per tutto lo spirito di cattiveria che si respira in *Twisted Metal*



SOTTO CONTROLLO



N.B.: Il joypad è parzialmente riconfigurabile.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

VIRTUA COP 2









È ormai opinione comune, e più che ragionevole, che Namco e Sega siano i più grandi colossi nell'industria dei videogiochi, per quanto riguarda il settore dei coin-op. La guerra tra queste due case si combatte su ogni fronte e su ogni genere di gioco, dai picchiaduro ai simulatori di guida. Anche un genere poco famoso, come quello degli sparatutto "con pistole" ha visto l'uscita di prodotti da entrambe le case, ma si può tranquillamente affermare che la prima a produrre un titolo notevole è stata la Sega con *Virtua Cop*. A questo è seguito il bellissimo *Time Crisis* della Namco, che presto potremo vedere in versione PlayStation, a cui la grande "S" ha prontamente risposto producendo il seguito del suo coin-op, *Virtua Cop 2*. Dal punto di vista ludico, ovviamente, non ci sono stati grandi cambiamenti, ed è quindi rimasta inalterata la formula che ha reso il primo titolo un successo. Nei panni di due agenti della V.C.P.D. (Virtua Cop Police Department), due giocatori devono affrontare







A seconda del punto colpito i nemici "moriranno" in maniera diversa.



La metropolitana è uno dei punti più difficili. I terroristi sbucheranno fuori da ogni angolo in gran numero.



Un inseguimento sul treno alla "Impossible Mission". Questa volta, però, siamo stati colpiti in pieno.

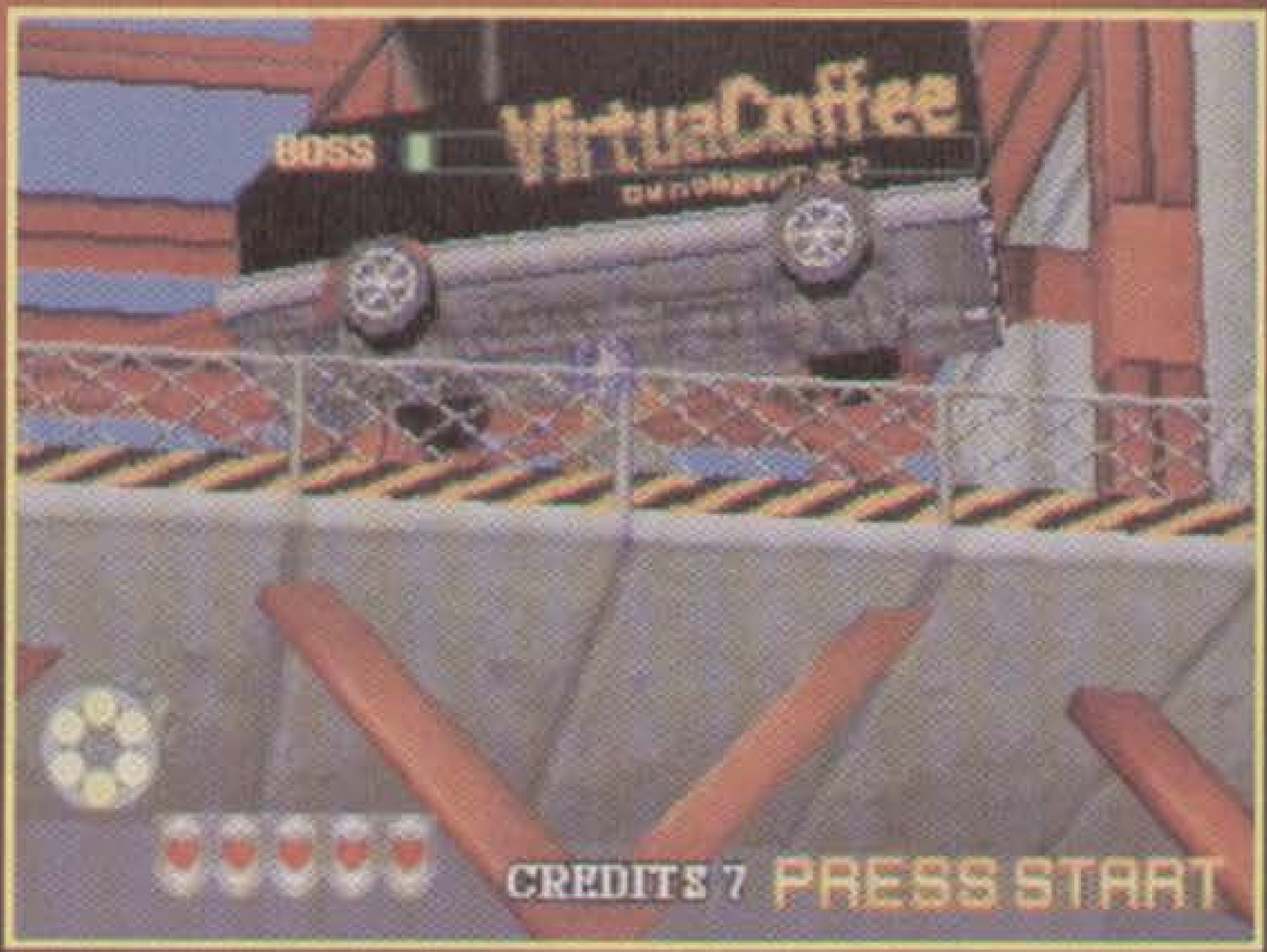
DURI SI NASCE

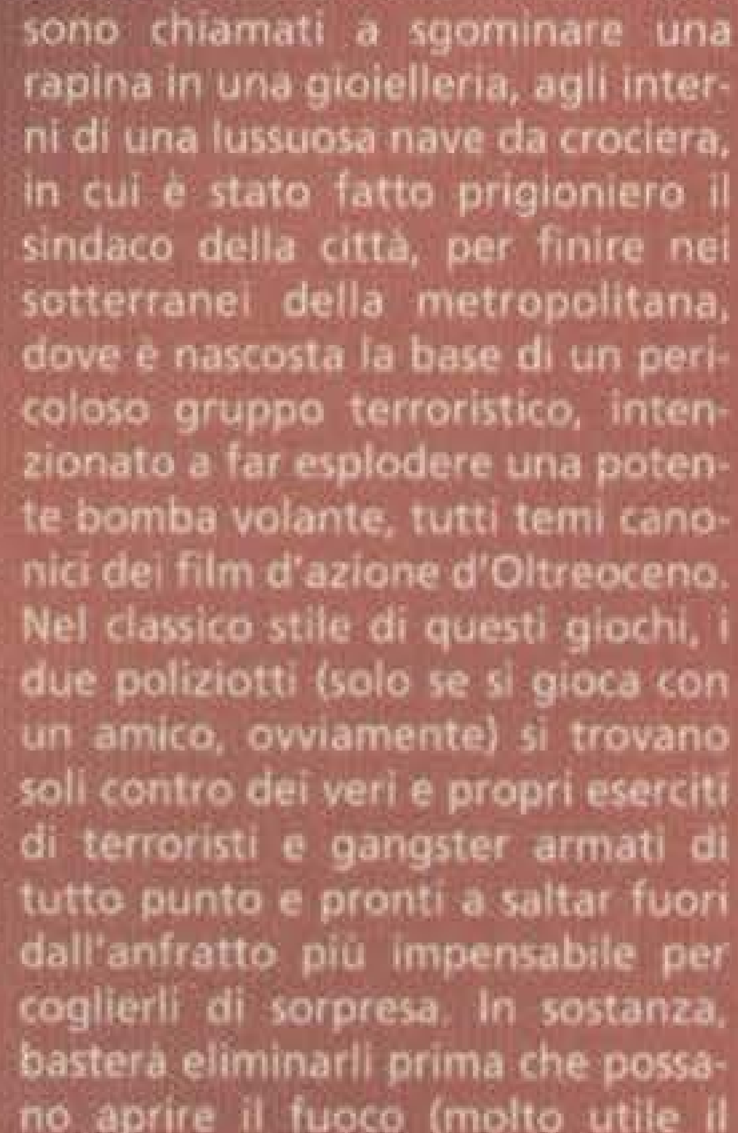
La bella sequenza introduttiva mostra un piccolo saggio delle capacità dei tre protagonisti di *Virtua Cop 2*. Insomma, sbirri in azione



una serie di missioni, tre per la precisione, a loro volta suddivise in tre sezioni differenti. L'ambientazione di questi livelli passa dalle classiche strade di città, dove i nostri eroi sono chiamati a sgominare una rapina in una gioielleria, agli interni di una lussuosa nave da crociera, in cui è stato fatto prigioniero il sindaco della città, per finire nei sotterranei della metropolitana, dove è nascosta la base di un pericoloso gruppo terroristico, intenzionato a far esplodere una potente bomba volante, tutti temi canonici dei film d'azione d'Oltreoceno. Nel classico stile di questi giochi, i due poliziotti (solo se si gioca con un amico, ovviamente) si trovano soli contro dei veri e propri eserciti di terroristi e gangster armati di tutto punto e pronti a saltar fuori dall'anfratto più impensabile per coglierli di sorpresa. In sostanza, basterà eliminarli prima che possano aprire il fuoco (molto utile il mirino "a tempo", che, cambiando colore, diventa sempre più rosso per indicare il tempo restante prima che il cattivo spari), ma come al solito, è più facile a dirsi che a farsi. Al termine di ogni livello, poi, ci sarà anche un classico boss e, se riuscirete a completare tutti e tre gli stage in una partita, dovrete affrontare un quarto avversario finale, prima di poter concludere il gioco. In definitiva, questo è tutto ciò che si trova in *Virtua Cop 2*, che annovera come novità i divertenti inseguimenti in macchina (mirare è davvero un incubo!), i bivi che incontrerete a metà di ogni stage, una grafica ben realizzata e una lunghezza decisamente maggiore del suo predecessore. Se amate il genere, resta una scelta da tenere seriamente in considerazione.

• *Air*







Esplosioni e scene spettacolari non mancheranno in *Virtua Cop 2*.

VIRTUA COP 2

I giochi di questo tipo hanno sempre avuto un discreto successo in sala giochi e *Virtua Cop 2* è un valido esempio. Purtroppo però, la condizione "in sala giochi" non è da sottovalutare; un giocatore medio può, infatti, trovare interessante infilare tre o quattro gettoni in un coin-op del genere, ma l'interesse cala rapidamente nelle versioni casalinghe, vista la velocità con cui, in genere, si concludono. Questa conversione non fa eccezione, dal momento che con il massimo dei crediti e delle vite e al livello minimo di difficoltà non impiegherete più di un'oretta e mezzo per vedere la fine. Ovviamente, sarebbe un errore giocare subito in questo modo, ma anche modificando questi parametri non si tratta certo di un divertimento a lungo termine. Comunque, *VC2* rimane un ottimo prodotto nel suo genere, vario e ben curato. Non sarebbe giusto squalificarlo troppo per una caratteristica del genere in sé e non del prodotto stesso.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○○ P

SATURN

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Niente di più semplice che sparare a ogni nemico che appare sullo schermo

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molto buona nel complesso, con poligoni e texture di ottima fattura

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Decisamente più lungo del suo predecessore, ma con vite e continua al massimo non sarà molto impegnativo

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

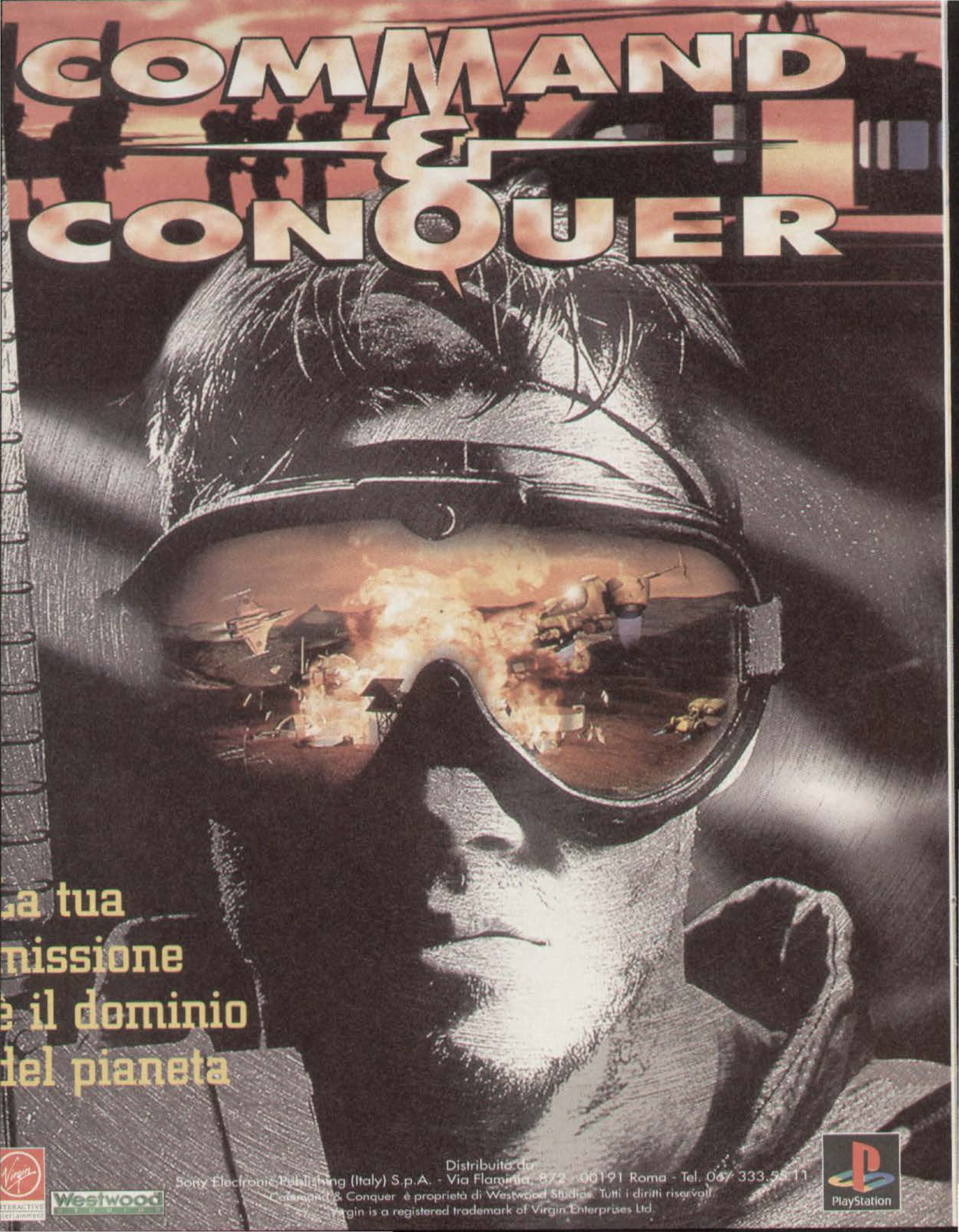
Belle le musiche, assolutamente normali gli effetti sonori



SOTTO CONTROLLO



N.B. È ovviamente possibile usare una pistola, inclusa nella versione americana del gioco.


COMMAND & CONQUER
La tua missione è il dominio del pianeta
Distribuito da
Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/ 333.55.11
Command & Conquer è proprietà di Westwood Studios. Tutti i diritti riservati.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
Westwood
PlayStation

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1











Inizia, anche per il Nintendo 64, la conversione dei giochi da sala, e *Cruisin' USA* fa parte proprio di questa categoria. Uscito nelle sale giochi un paio di anni fa, questo il titolo si presentava come uno fra i tanti allora disponibili, senza possedere le qualità necessarie per elevarsi di grado rispetto alla media. Il discorso, quindi, non può cambiare più di tanto se si prende in esame questa conversione, tragicamente uguale all'originale e proprio per questo con gli stessi enormi difetti.

Dal punto di vista grafico, *Cruisin' USA* non presenta certo caratteristiche eccezionali, con qualche problema di clipping che si fa notare soprattutto nei tratti cittadini. Le numerose piste a disposizione non presentano certo una grande varietà, e la sensazione di velocità è tutto sommato limitata. Anche la giocabilità, purtroppo, non è a livelli buoni: indipendentemente dall'auto scelta (ce ne sono quattro a disposizione) il controllo lascia abbastanza perplessi, specialmente usando il joystick analogico che, all'atto pratico, non sempre fa comportare l'auto come dovrebbe. Le collisioni con le macchine avversarie hanno ben poco di realistico, anche se questo è essenzialmente dovuto all'impronta arcade del gioco, che non si poteva certo eliminare. Unico punto veramente a favore sembra essere il sonoro, con temi musicali adatti allo spirito del gioco ed effetti apprezzabili. Purtroppo questo non basta a fare di *Cruisin' USA* un titolo da avere a tutti i costi, anche considerando che due anni di vita cominciano a essere abbastanza. Non ci resta quindi che consigliarlo solo a chi lo aveva apprezzato in versione arcade, sapendo che possono essere stati ben pochi, e confidando che, di questa versione per N64, non lo sarà nessuno.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Lo scopo del gioco è sradicare gli alberi sulla pista a suon di cofanate.

CRUISIN'USA

Non si può certo dire che *Cruisin' USA* sia uno dei giochi più attesi per la nuova piattaforma Nintendo, anche se in passato è stato seguito e osannato da molte riviste di settore. Come gioco di corse in sé, *Cruisin'USA* non offre assolutamente nulla di innovativo rispetto alla varietà di prodotti disponbili per le macchine a 32-Bit, ma, anzi, ha tutto da invidiare loro, a parte le sequoie e i piloni che si "spalmano" sul circuito. Il controllo della vettura è molto impreciso, spesso e volentieri ci si trova a scontrarsi improvvisamente con una macchina al nostro fianco solamente per via dell'incontrollabile sensibilità dello sterzo. I tracciati a disposizione, sebbene siano molti, sono corti e non offrono nessun tipo di emozione di guida, con una ripetitività degli elementi di contorno veramente disarmante e improponibile per un gioco di corse che voglia in qualche modo imporsi oggi come oggi.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

NINTENDO 64

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (4/10)

Le vetture non possiedono caratteristiche molto differenti tra di loro, in ogni caso, risultano praticamente tutte inguidabili

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)

Niente di particolare. In alcune situazioni, sopratutto in città, si può percepire chiaramente il motore grafico incespicare

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (5/10)

Ottima quantità di circuiti anche se non si può dire la stessa cosa della loro varietà

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 (7/10)

Carina la possibilità di poter cambiare sottofondo musicale anche mentre si sta giocando. Musiche in toma con il gioco e effetti sonori ben realizzati



SOTTO CONTROLLO




ATLANTIDE
VENDITA AL DETTAGLIO & PER CORRISPONDENZA - IMPORTAZIONE DIRETTA
99.000 109.000 99.000 99.000 19.900 99.000 49.000 49.000
DISPONIBILE 99.000 99.000 DISPONIBILE 99.000 119.000 39.000 39.000
99.000 109.000 149.000 119.000 99.000 TELEFONA 39.000 49.000
109.000 119.000 99.000 99.000 DISPONIBILE 129.000 99.000 109.000
99.000 99.000 49.000 49.000
109.000 99.000 99.000 99.000 99.000 99.000 69.000 49.000
DISPONIBILE DISPONIBILE 129.000 149.000 149.000 49.000
0362/238148
VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE - TUTTE LE IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
SEREGNO (MI)

Casa: WILLIAMS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 5









The NHLPA & NHL Present WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

Il filone sportivo, sempre molto apprezzato a prescindere da tipo di gioco e dalla console su cui gira, comincia a prendere piede anche sul Nintendo 64, con questo *Wayne Gretzky's 3DHockey*, che presenta una delle specialità agonistiche preferita dagli americani, anche se meno conosciuta qui in Italia, ossia l'hockey su ghiaccio. Il titolo concede, principalmente, la possibilità di scegliere un tipo di gioco più o meno arcade, dando la possibilità di variare elementi come il numero di giocatori in una squadra (da tre a cinque) e le proporzioni del campo, obbligatoriamente reali quando si gioca in simulazione. Questa differenziazione viena ulteriormente accentuata se si considera che in *WG3DH* è possibile da una parte avere a disposizione tutta una sezione di allenamento mirata a perfezionare la capacità tecnica del giocatore, e dall'altra elementi in puro stile arcade, come i colpi speciali alla *NBA Jam*, tanto per intenderci. Anche dal punto di vista grafico il gioco non delude, malgrado non si possa proprio dire che l'Acclaim abbia sfruttato le potenzialtà del Nintendo, buona cura delle collisioni fra gli sprite, spostamenti del disco sempre bene in evidenza e un'azione frenetica quanto basta. La giocabilità è anch'essa a buoni livelli, permettendo di avere sempre la situazione sotto controllo (anche considerando le otto visuali a disposizione e le varie possibilità di replay), e di sviluppare diverse tattiche per riuscire a vincere la partita. L'unico problema potrebbe proprio essere lo scarso interesse per questo sport in particolare, poiché *WG3DH* in sé stesso non è un prodotto per niente malvagio. Magari non ci troviamo di fronte a un capolavoro, ma per gli appassionati potrebbe comunque trattarsi di una buona scelta.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)



Le visuali non riprendono mai l'azione di gioco da vicino, ma tendono a offrire un'inquadratura ampia del campo.



Prima di iniziare una partita, è possibile allenarsi nei tiri liberi con alcuni dei componenti della squadra.

WAYNE GRETZKY'S 3D

Data l'importanza che ricoprono i giochi sportivi in America, anche per la nuova macchina della Nintendo non poteva mancare un titolo che colmasse, almeno in parte, la sete di software di cui soffre, per il momento, il pubblicoi del gioiellino a 64 Bit. L'Acclaim con Wayne Gretzky's hockey, è sicuramente riuscita a creare un titolo estremamente immediato e divertente, ma non si può certo dire che l'aspetto estetico e quello riguardante le opzioni a disposizione del giocatore siano stati curati allo stesso modo. Basta prendere in esame l'ultima fatica della Electronic Arts, *NHL '97*, per rendersi conto cosa sia un prodotto completo sotto tutti i punti di vista. Un altro aspetto poco piacevole di WGH è l'impossibilità di effettuare i cambi di giocatore una volta stanchi, operazione che viene automaticamente eseguita dalla CPU e che toglie molto all'aspetto simulativo. Un titolo che ci sentiamo.

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○ P

NINTENDO 64

GIOCABILITÁ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ottimo il controllo sul giocatore sotto tutti i punti di vista. Giocare in quattro è un vero spasso. Peccato che non sfrutti il controller analogico

GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sprite grossi, nitidi e ben realizzati. I bordi del campo meritavano di essere più ricchi di dettagli

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Cinque livelli di difficoltà non mancheranno certamente di tegnarci impegnati a lungo

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente di particolare, effetti sonori nella media, forse anche al di sotto



SOTTO CONTROLLO




BLACK DAWN
TILT!
RAMP
GRID RUN
MEGA MAN X 3
Virgin
WELCOME ON THE PLANET VIRGIN
STREET FIGHTER ALPHA 2
VICTORY BOXING
SKELETON WARRIORS
RESIDENT EVIL
ALWAYS THE BEST FOR YOU !
DARKSTALKERS
THE NIGHT WARRIORS
Virgin
INTERACTIVE entertainment
CAPCOM
JVC
PIE
Questi titoli sono distribuiti da:
Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma - Tel. 06/ 333.55.11
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
PlayStation

Casa: SINGLE TRAC
N°Giocatori: 1/2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 3



La Singletrac, casa sviluppatrice sotto etichetta Sony, già autrice di *Warhawk* e *Twisted Metal 1* e *2*, porta anche su PlayStation una simulazione di moto d'acqua molto simile a *Wave Race* (Nintendo 64). Volendo essere precisi non si tratta di vere e proprie moto d'acqua, dal momento che possono correre anche su terra, neve e asfalto, ma la sensazione che danno è proprio quella dei mezzi di *Wave Race*. Se a prima vista questo *Jet Moto* potrebbe sembrare una scopiazzatura mal riuscita del gioco Nintendo, dopo qualche partita si inizia a entrare nello spirito del gioco e, come logica conseguenza, arriva anche il divertimento. Il movimento delle moto, la simulazione dell'effetto di inerzia dei saltelli sulle onde è veramente ben fatto e la velocità con cui il tutto si muove non è male, anche se non si può dire sia proprio una "scheggia". Anche la struttura dei tracciati è, tutto sommato, ben curata, con alcune piste che necessitano di molta pratica onde evitare rovinose cadute e smaltamenti contro cartelli pubblicitari (pubblicità vera, tendiamo a sottolineare come il gioco ne sia infarcito all'inverosimile). La presenza dello split-screen (orizzontale o verticale) permette a due giocatori umani di prendere il controllo delle moto e sfidarsi su un tracciato qualsiasi, purtroppo in tale modalità non ci sono altre moto in gara oltre alle due dei giocatori. Da notare anche la presenza di ben venti moto diverse, anche se di diverso, nella maggior parte dei casi, c'è solo il nome del pilota, mentre le effettive caratteristiche dei mezzi non differiscono più di tanto. Nonostante tutto *Jet Moto* può essere considerato un buon titolo, niente di speciale a livello grafico /sonoro, ma abbastanza godibile anche se un tantino ripetitivo.

• *Zave*

Jet Moto









Ogni gara vede impegnati una ventina di concorrenti, rendendo il risultato finale sempre imprevedibile.

Potrà sembrare folle guidare una moto lungo il costone innevato di una montagna, ma in *Jet Moto* si può fare.

JET MOTO

Tecnicamente, *Jet Moto* risulta un po' approssimativo, mentre le diverse ambientazioni sono abbastanza soddisfacenti (certo niente a che vedere con i titoli Psygnosis), alcuni effetti, come gli schizzi d'acqua e di fango, sono deludenti. I programmatori non hanno optato per l'utilizzo degli splendidi effetti di trasparenza di cui la Psx è capace, ripiegando su normalissimi effetti in bitmap. Anche la risoluzione adottata non è niente di speciale, se proprio non ci può aspettare l'alta risoluzione, almeno che non si vedano pixel enormi che infestano lo schermo a ogni incidente. I tracciati diventano mano a mano più numerosi e le gare si fanno combattute. Il coinvolgimento è dato anche dalle diverse ambientazioni dei tracciati, da quelli situati sulle coste del mare a quelli in cima a una montagna innevata. *Jet Moto* appare come un titolo divertente anche se alla lunga potrebbe stancare.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

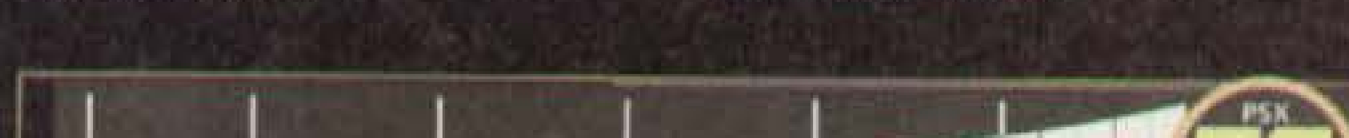
PLAYSTATION

GIOCABILITÀ — 8/10
Non proprio immediato, ma a chi ci spende qualche tempo sa regalare divertimento e frenesia. Ottimamente sfruttando tutti i tasti del joypad

GRAFICA — 7/10
Risoluzione bassissima e nessun effetto grafico degno di nota. Le piste sono ben progettate e il tutto si muove con una buona velocità senza ombra di clipping

SFIDA — 7/10
Molte moto ma troppo simili. Le piste sono comunque un buon numero. Alla lunga può, comunque, stancare

SONORO — 6/10
Alcuni motivi sembrano essere tratti direttamente da Pulp Fiction. Effetti sonori senza dubbio deludenti



SOTTO CONTROLLO



Casa: SUNSOFT
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3







Ayrton Senna Kart Duel





Dalla Sunsoft arriva il primo gioco di go-kart, a poligoni, per la PS-X e, visti i risultati, non è che se ne sentisse tanto la mancanza. Fin dalle prime schermate di *Ayrton Senna Kart Duel* (basate sulla vita di Senna con tanto di musica melensa di sottofondo e tanto cattivo gusto che metà basta) si ha la sensazione che non ci troviamo di fronte a un capolavoro.

Fortunatamente, le cose migliorano iniziando a giocare, grafica poligonale velocissima e vetture e piloti realizzati egregiamente. Le gare si svolgono su nove circuiti. Il sistema di passaggio da circuito a circuito non è basato sui punti come in un campionato vero e proprio ma bisogna semplicemente terminare in prima posizione la gara.

Il go-kart va scelto tra quattro differenti, sia per le prestazioni (effettivamente riscontrabili durante il gioco) che per quanto riguarda il colore della carrozzeria. Oltre a ciò, inizialmente bisogna anche decidere se montare le gomme slick o quelle da pioggia. Purtroppo la scelta è quasi obbligatoria, se infatti si decide di utilizzare le gomme da bagnato con il sole o viceversa, passeremo metà gara a rimbalzare contro i cordoli.

Non manca l'opzione per sfidare un amico, tramite l'ormai usuale collegamento in link.

Quello che lascia stupiti di *ASKD* è la longevità. Dopo aver iniziato a giocare passerà pochissimo tempo prima di avere la sensazione di aver già visto tutto. Qualche partita di assestamento per decidere qual è il kart più adatto e si riescono a terminare tutte le nove piste in poco tempo. Fortunatamente (ma non ne siamo così sicuri) dopo averle finite Senna in persona ci chiede di gareggiare contro di lui su tutti i circuiti (l'apoteosi del cattivo gusto).

Comunque sia, *ASKD* è un gioco di cui difficilmnte se ne ricorderà l'esistenza per più di due o tre giorni, giusto il tempo di finirlo e poi andrà a impolverarsi su qualche scaffale di camera vostra. Nessuna novità e una longevità ridicola ne compromettono il successo, e visto l'aspetto tecnico piuttosto buono un po' dispiace.

• *Zave*

SENNA KART DUEL

La grafica poligonale fluida e in fondo ben realizzata non trova posto in un titolo che fin dall'inzio si intuisce avere poche pretese. Se ci fossimo trovati di fronte al solito gioco che si basa unicamente sull'immagine del famoso pilota (insignificante ai fini del gioco vero e proprio) con conseguente penuria grafico/sonora il discorso sarebbe stato diverso. Invece, in *Senna Kart Duel* uno sforzo a livello tecnico c'è stato. Oltre alla grafica, di cui abbiamo già parlato, anche l'immediatezza e la buona risposta ai comandi (sarebbe stata gradita la possibilità di utilizzare il volante) risultano soddisfacenti, e in men che non si dica ci si ritrova ad affrontare *chicane* e curve a gomito per guadagnare la prima posizione. Purtroppo non ci vorrà molto per riuscire nell'impresa e terminare le nove piste (per altro identiche) si rivela un gioco da ragazzi.

AGIRE & PENSARE
A ●○○○○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (8/10)
Immediato e divertente all'inizio. L'aspetto migliore del gioco

GRAFICA (7/10)
Ben fatte le vetture e i movimenti del pilota. Veloce e fluido lo scrolling ma piste troppo simili e spoglie

SFIDA (6/10)
Semplice e corto, giocando in due le cose non cambiano di molto, costringendovi ad abbandonarlo dopo poco tempo

SONORO (6/10)
Motivi tipici giapponesi che diventano noiosi dopo poco e 'rombo' del motore irreale

PSX **75**

SOTTO CONTROLLO





Siamo quarti, ancora qualche curva e saremo in testa, se tutto va bene.

WORLD GAMES

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo

0536 / 88.33.51

Contattateci per titoli non in listino !!!

Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da U S A e J A P

WORLD GAMES

MEGADRIVE

ANIMANIACS	PAL	69000
ANOTHER WORLD	PAL	29000
ARCADE CLASSICS	USA	69000
ASTERIX	USA	59000
BACK TO THE FUTURE PART 3	USA	39000
BARKLEY SHUT UP AND JAM 2	USA	69000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	79000
BATMAN & ROBIN	PAL	89000
BATMAN FOREVER	PAL	79000
BATMAN RETURNS	PAL	39000
BATTLETOADS	JAP	39000
BONANZA BROS	PAL	19000
BONKERS	PAL	69000
BOOGERMAN	PAL	59000
BUCK ROGERS	PAL	29000
BUGS BUNNY DOUBLE TROUBLE	PAL	109000
CASTELVANIA BLOODLINES	USA	39000
CHESTER CHEETAH	USA	39000
CHIKI CHIKI BOYS	JAP	29000
CLIFFANGER	PAL	39000
COMIX ZONE	PAL	79000
CONTRA HARD CORPS	USA	49000
COOL SPOT	PAL	39000
COSMIC SPACEHEAD	PAL	39000
CRASH DUMMIES	PAL	49000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	79000
CYBER COP	USA	29000
DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD	PAL	59000
DARK CASTLE	PAL	29000
DESERT DEMOLITION	PAL	89000
DESERT STRIKE	PAL	49000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	89000
DRAGON BALL Z	JAP	89000
DYNAMITE HEADDY	PAL	39000
EARTH WORM JIM 2	PAL	79000
ECCO THE DOLPHIN	JAP	29000
EUROPEAN CLUB SOCCER	PAL	29000
EX RANZA	JAP	29000
EXO SQUAD	USA	69000
F-117 NIGHT STORM	PAL	59000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	69000
FIFA 97	PAL	115000
FIFA SOCCER 96	PAL	99000
FOREMAN FOR REAL	PAL	49000
FRANKENSTEIN	USA	39000
GALAHAD	USA	29000
GARFIELD	PAL	69000
GRAND SLAM	JAP	39000
HERZOG ZWEI	PAL	39000
HOOK	PAL	59000
I PUFFI	PAL	79000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	PAL	69000
INDY CAR NIGEL MANSELL	USA	69000
INTERN. SUPERSTAR SOC. DEL.	PAL	109000
IZZY'S	PAL	69000
JOE MONTANA FOOTBALL	JAP	19000
JUDGE DREDD	PAL	69000
JURASSIK PARK	PAL	59000
JUSTICE LEAGUE	PAL	89000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	79000
LIGHTING FORCE	USA	29000
LOTUS TURBO CHALLENGE	PAL	59000
LUNGRISSER	JAP	39000
MADDEN 97	PAL	109000
MARVEL LAND	JAP	49000
MAZINSAGA	JAP	49000
MEGA MAN THE WILY WARS	PAL	79000
MEGAGAMES 6	PAL	89000
MICKEY MANIA	PAL	69000
MICKEY MANIA	USA	69000
MICRO MACHINES 2	PAL	59000
MIKE DITKA	PAL	19000
MOONWALKER	PAL	19000
MORTAL KOMBAT 2	PAL	69000
MORTAL KOMBAT 3	USA	109000
MS.PAC MAN	USA	69000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	PAL	39000
NBA JAM	JAP	29000
NBA LIVE 96	PAL	89000
NBA LIVE 97	PAL	115000
NFL MADDEN 96	PAL	99000
NFL QUARTERBACK CLUB 96	PAL	89000
NHL 97	PAL	99000
OLYMPIC GOLD	PAL	49000
OLYMPIC SUMMER GAMES	PAL	99000
OUT RUNNERS	JAP	69000
PAPER BOY	PAL	29000
PGA TOUR GOLF	PAL	39000
PINOCCHIO	PAL	115000
POWER RANGERS	PAL	89000
PREMIER MANAGER 97	PAL	115000
PROBOTECTOR	PAL	59000
QUACKSHOT	PAL	39000
REVOLUTION X	PAL	59000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	49000
ROAD RASH 2	PAL	49000
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	PAL	49000
SENSIBLE SOCCER EUROP. ED.	PAL	79000
SEPARATION ANXIETY	PAL	89000
SKELETON KREW	PAL	59000
SLAMMASTERS	PAL	59000
SONIC	PAL	19000
SONIC 3	JAP	69000
SONIC 3D BLAST	USA	115000
SPIDER-MAN	PAL	39000
SPIROU	PAL	89000
SPLATERHOUSE 2	PAL	49000
STARGATE	PAL	89000
STORMLORD	JAP	39000
STREETS OF RAGE 3	PAL	49000
SUMMER CHALLENGE	PAL	39000
SUPER KICK OFF	PAL	39000
SUPER MONACO GP	JAP	59000
SUPER MONACO GP 2	PAL	49000
SUPER STREET FIGHTER 2	JAP	59000
SUPER WRESTLE MANIA	PAL	39000
T2 THE ARCADE GAME	USA	39000
TECMO WORLD CUP SOCCER	USA	39000
THE AQUATIC GAMES	USA	39000
THE FLINTSTONES	USA	49000
THE JUNGLE BOOK	USA	79000
THE LION KING	PAL	89000
THE LION KING	USA	89000
THE OTTIFANTS	PAL	39000
THE PAGEMASTER	PAL	69000
THE PUNISHER	PAL	59000
THE REVENGE OF SHINOBI	USA	39000
TIME KILLERS	PAL	89000
TOPOLINO MANIA	PAL	69000
TOTAL FOOTBALL	PAL	89000
TOUGHMAN CONTEST	PAL	49000
TURTLES TOURNAMENT FIGH	USA	39000
TWO CRUDE DUDES	PAL	29000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	PAL	115000
ULTIMATE SOCCER	PAL	39000
VIEW POINT	USA	59000
VIRTUA RACING	JAP	89000
VR TROOPERS	PAL	89000
WARLOCK	PAL	69000
WHERE IN WORLD CARMEN S.D.?	PAL	39000
WONDERBOY 5	JAP	29000
WORLD CUP LEADER BOARD	PAL	39000
WORLD OF ILLUSION	USA	49000
X- MEN	PAL	49000

SUPERNINTENDO

90 MINUTES	PAL	119000
ACTRAISER 2	USA	39000
AERO THE ACROBAT	USA	49000
AERO THE ACROBAT 2	PAL	79000
ALADDIN	PAL	119000
ANIMANIACS	PAL	99000
ARDY LIGHT FOOT	PAL	119000
ART OF FIGHTING	JAP	89000
ASTERIX	PAL	79000
ASTERIX E OBELIX	PAL	119000
B-BALL	USA	119000
BARKLEY SHUT UP AND JAM	PAL	49000
BASS MASTERS CLASSIC	USA	99000
BATMAN & ROBIN	PAL	109000
BATMAN FOREVER	PAL	89000
BATMAN FOREVER	USA	79000
BIG HURT BASEBALL	PAL	89000
BIG SKY TROOPER	USA	79000
BIKER MICE FROM MARS	PAL	139000
BLACK THORNE	USA	79000
BONKERS	USA	89000
BOOGERMAN	PAL	89000
BREATH OF FIRE 2	PAL	139000
BUBSY 2	PAL	89000
CACOMA KNIGHT IN BIZLAND	USA	69000
CAL RIPKEN JR. BASEBALL	USA	49000
CANNON FODDER	PAL	89000
CANNONDALE CUP	USA	79000
CASTELVANIA VAMPIRE KISS	PAL	109000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
CHUCK ROCK	USA	69000
CIRCUS MISTERY	PAL	109000
CLAYMATES	PAL	79000
COLLEGE SLAM	USA	109000
COOL WORLD	USA	39000
CRASH DUMMIES	PAL	69000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	99000
CYBERNATOR	PAL	49000
DAFFY DUCK	USA	89000
DARIUS FORCE	USA	59000
DEMOLITION MAN	PAL	79000
DESERT STRIKE	USA	39000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	139000
DONKEY KONG 2	JAP	89000
DONKEY KONG 3	PAL	139000
DONKEY KONG COUNT.2	PAL	129000
DONKEY KONG COUNTRY	PAL	109000
DRAGON BALL Z 3	JAP	109000
DRAGON BALL Z HYPER DIMEN.	JAP	159000
DRAGON THE BRUCE LEE STORY	USA	79000
DRAGON VIEW	USA	59000
EARTHWORM JIM 2	PAL	89000
ESPN BASEBALL TONIGHT	USA	39000
EXCITE STAGE 94	JAP	59000
F-ZERO	JAP	49000
F1 BATTLE GRAND PRIX	USA	69000
F1 POLE POSITION 2	PAL	149000
FIEVEL GOES TO WEST	PAL	79000
FIFA 97 GOLD	PAL	119000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	PAL	59000
FIFA SOCCER 96	PAL	109000
FINAL FIGHT 2	JAP	59000
FINAL FIGHT 2	PAL	69000
FLASHBACK	USA	59000
FRANTIC FLEA	PAL	89000
GODS	USA	59000
GOOF TROOP	USA	69000
HAGANE	PAL	79000
HAMMER LOCK WRESTLING	USA	69000
HEAD-ON SOCCER	USA	89000
HEBEREKE'S POPOON	PAL	59000
HOKUTONOKEN 7	JAP	99000
HUNGRY DINOSAURS	PAL	99000
HURRICANES	PAL	59000
I PUFFI	PAL	89000
I PUFFI 2	PAL	129000
IL RE LEONE	PAL	109000
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE	PAL	125000
IZZY'S	USA	89000
JAMMIT	USA	59000
JIMMY CONNORS	USA	59000
JUDGE DREED	PAL	89000
JUNGLE STRIKE	PAL	79000
JUSTICE LEAGUE	PAL	89000
KAWASAKI CARIBBEAN CHALL.	USA	89000
KAWASAKI SUPER BIKE CHALL.	USA	109000
KEN GRIFFEY JR'S WINNING RUN	USA	119000
KID KLOWN IN CRAZY CHASE	PAL	69000
KILLER INSTINCT	PAL	69000
KING ARTHUR'S WORLD	USA	99000
KING OF THE MONSTERS 2	USA	79000
KIRBY SUPER STAR 8 IN 1	USA/PAL	129000
KIRBY'S GHOST TRAP	PAL	79000
LA BELLA E LA BESTIA	PAL	89000
LAMBORGHINI	PAL	99000
LEMMINGS THE TRIBES 2	PAL	59000
LIBERTY OR DEATH	USA	59000
LUFIA 2	USA	159000
MADDEN 95	PAL	59000
MADDEN 97	USA	129000
MAGIC BOY	USA	109000
MAJOR TITLE GOLF	JAP	29000
MAXIMUM CARNAGE	PAL	89000
MR. DO	USA	99000
MS. PAC MAN	USA	109000
MUSCLE BOMBER	JAP	69000
NBA GIVE'N GO	USA	109000
NBA HANG TIME	USA	139000
NBA JAM T.E.	PAL	79000
NFL SUNDAY NIGHT	USA	49000
NIGEL MANSELL'S W.CH. RACING	USA	69000
NINJA WARRIORS	PAL	109000
NOLAN RYAN'S BASEBALL	USA	49000
PAC-MAN 2 THE NEW ADVENT.	USA	39000
PARODIUS	PAL	59000
PGA TOUR 96	PAL	89000
PHANTOM 2040	PAL	69000
PIERRE LE CHEF IS OUT LUNCH	PAL	69000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	USA	69000
PINOCCHIO	PAL	139000
POP'N TWIN BEE	PAL	69000
PORKY PIG'S	PAL	99000
POWER DRIVE	PAL	89000
POWER RANGER BATTLE RACERS	USA	139000
POWER RANGERS	PAL	89000
PREHISTORIK MAN	PAL	99000
PRIMAL RAGE	PAL	79000
PRIME GOAL 2	JAP	79000
PRINCE OF PERSIA	PAL	59000
PRINCE OF PERSIA 2	PAL	129000
PSYCHO DREAM	JAP	49000
PUZZLE BOBBLE	PAL	119000
RANMA 1/2	JAP	89000
RAPJAM B-BALL	USA	69000
REAL MONSTERS	PAL	89000
REVOLUTION X	PAL	79000
RISE OF THE ROBOTS	PAL	49000
ROCKY RODENT	USA	89000
RYAN GIGGS	PAL	59000
SECRET OF EVERMORE	PAL	119000
SENSIBLE SOCCER	PAL	89000
SEPARATION ANXIETY	PAL	39000
SIM CITY	USA	59000
SIM CITY 2000	PAL	119000
SKIING AND SNOWBOARDING	USA	99000
SKULJAGGER	USA	29000
SMASH TENNIS	PAL	59000
SONIC BLAST MAN	USA	49000
SPAWN	PAL	89000
SPEED RACER	USA	59000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
SPINDIZZY WORLDS	PAL	49000
SPIROU	PAL	109000
STAR TREK THE NEXT GENER.	USA	59000
STARGATE	PAL	79000
STREET FIGHTER ALPHA 2	USA	139000
STREET HOCKEY'95	PAL	59000
STREET RACER	USA	89000
SUPER B.C. KID	USA/PAL	79000
SUPER BATTLESHIP	USA	49000
SUPER BATTLETANK	USA	39000
SUPER BOMBERMAN	PAL	79000
SUPER BOMBERMAN 3	PAL	109000
SUPER DROP ZONE	PAL	59000
SUPER FORMATION SO. 95 SER. A	JAP	89000
SUPER HIGH IMPACT	USA	39000
SUPER INTERNATIONAL CRICKET	PAL	59000
SUPER KICK OFF	JAP	39000
SUPER MARIO ALL STAR	PAL	79000
SUPER MARIO KART	PAL/USA	89000
SUPER MARIO WOR. + ALL STARS	PAL	109000
SUPER METROID	PAL	59000
SUPER OFF ROAD	USA	69000
SUPER OFF ROAD THE BAJA	USA	79000
SUPER STAR W. EMPIRE ST. BACK	USA	69000
SUPER TENNIS	PAL	59000
TECMO SUPER BASEBALL	USA	59000
TECMO SUPER BOWL	USA	59000
TETRIS & DR. MARIO	PAL	89000
TETRIS ATTACK	USA/PAL	109000
THE BLUS BROTHERS	PAL	69000
THE CHESSMASTER	PAL	59000
THE FISHING MASTER	USA	99000
THE FLINSTONES	USA	89000
THE FLINSTONES PART 2	JAP	69000
THE HUMANS	PAL	59000
THE IGNITION FACTOR	USA	59000
THE INCREDIBLE HULK	PAL	59000
THE LION KING	USA	99000
THE MASK	PAL	119000
THE PAGEMASTER	PAL	79000
THE SIMPSONS BART'S NIGHTM	PAL	59000
THUNDER SPIRITS	JAP	39000
TIN TIN IN TIBET	PAL	119000
TINY TOON BUSTS LOOSE	USA	59000
TOP GEAR 3000	USA	59000
TOY STORY	USA	129000
TROY AIKMAN FOOTBALL	PAL	39000
TURN AND BURN	PAL	89000
TURTLES TOURNAMENT FIGHT	USA	79000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	PAL	129000
UNIRALLY	PAL	69000
URBAN STRIKE	PAL	89000
VORTEX	PAL	59000
WARIO'S WOODS	PAL	79000
WARLOCK	PAL	89000
WATER WORLD	PAL	89000
WEAPON LORD	PAL	89000
WF ROYAL RUMBLE	JAP	39000
WILD & WACKY SPORT	PAL	99000
WILD GUNS	USA	69000
WILD QUEST	USA	59000
WILLIAMS ARCADE'S	USA	89000
WINTER GOLD	PAL	119000
WOLFCHILD	JAP	39000
WORMS	PAL	119000
X-MAN	USA	89000
YOSHI'S ISLAND	PAL	129000
YOUG MERLIN	PAL	49000
ZERO THE KAMIKAZE	PAL	79000
ZOMBIES	PAL	59000

GENNAIO

FESTA DEL 16 BIT

PREZZI IMBATTIBILI

DISPONIBILI TUTTI I TITOLI PLAYSTATION-SATURN-ULTRA 64 GAMEBOY-GAMEGEAR-PC CDROM

A PREZZI INCREDIBILI PER TUTTO IL MESE DI GENNAIO.

Casa: NINTENDO

N°Giocatori: 1/2

Continua?: SÌ

Livelli di difficoltà: 3



Imparare le Combo Breaker è fondamentale per giocare bene.







KILLER INSTINCT GOLD





Mosse speciali, lottatori segreti, combo e via dicendo sono un obbligo nei picchiaduro e il metro di giudizio della qualità di un titolo. Nel ruolo di console della nuova generazione il Nintendo 64 non poteva certo essere da meno nel seguire questa tendenza e come primo picchiaduro per questa macchina è stato scelto un titolo ricco degli elementi di cui abbiamo appena parlato: *Killer Instinct*. Questa conversione per N64 ha ricevuto il suffisso *Gold*, ma si tratta, in ogni minimo particolare, del seguito del famoso picchiaduro, uscito nelle sale gio-











TUTTI IN PALESTRA

PRATICE



Si tratta della modalità classica, vengono suggerite le mosse e il giocatore è libero di accanirsi su di un avversario completamente inerme e immortale. Non tutte le combo sono, però, accessibili.

TRAINING



Come dice il nome, si tratta dell'allenamento vero e proprio. Il computer vi mostrerà le mosse o le combo e vi fornirà dieci secondi per replicarle. Molto utile per imparare combo, breaker e contromosse.

FOCUSED TRAINING



Identico al precedente, con l'unica differenza che potrete scegliere direttamente il "campo" in cui allenarvi. Essenziale per evitare di ripetere le sessioni in cui siete già pratici.

chi circa sei mesi fa.

Per quanti non lo conoscessero, *Killer Instinct* è stato, al tempo, un'interpretazione originale nel mondo dei cloni di *Street Fighter 2*. Infatti, oltre che a contare su di una grafica impressionante (renderizzata su potenti computer Silicon Graphics), questo titolo prendeva le distanze dal classico schema di gioco del genere e, accanto alle solite super mosse, erano presenti spettacolari combinazioni di colpi, capaci di raggiungere numeri impensabili, vero fulcro del gioco. Per questo motivo *Killer Instinct* ha ricevuto opinioni nettamente contrastanti, che andavano da "capolavoro assoluto", a "totale assenza di giocabilità". Era dunque prevedibile che l'eventuale seguito non tenesse conto delle critiche, ma continuasse sulla stessa strada del suo predecessore, portandone all'esasperazione le caratteristiche vincenti. Innanzitutto, dei nove personaggi del primo episodio (escluso il boss), ne sono rimasti solo sette (i dispersi sono Cinder e T-Hawk) e sono stati aggiunti tre lottatori totalmente nuovi, Tusk, una specie di controfigura di Conan il barbaro; Maya, armata di affilati pugnali; e, infine, Kim-Wu, altra donzella dotata di letali nunchaku (l'arma composta da due bastoni legati da una corta catena). Il sistema di gioco, dunque, è rimasto inalterato e basa la sua struttura sulle combo, ossia sulle serie di mosse (speciali e non) eseguite in modo che l'avversario non possa difendersi, se non usando a sua volta un particolare attacco, detto appunto "combo breaker". In pratica, giocando ad alti livelli, gli incontri si riducono a continue serie di attacchi, interminabili, e spettacolari, che terminano con l'abbattimento di uno dei due contendenti.



Tutte le caratteristiche dell'originale sono state mantenute (incluse le fatality alla *Mortal Kombat*) e, ovviamente, sono state aggiunte molte nuove possibilità, talmente numerose che risulta impossibile elencarle in queste pagine!

Tra contromosse, mini-ultra e Assault move, la novità che balza subito all'occhio è la presenza di una barra supplementare, posta sotto quella dell'energia, tramite cui è possibile eseguire delle super, sia a sé stanti, sia all'interno di una stessa combo. Tutto questo si traduce, in termini pratici, in ore e ore di allenamento e sforzi mnemonici per riuscire a controllare questa





Killer Instinct Gold non è certo avaro di effetti sanguinolenti. Schizzi di sangue e grida di orrore sono la norma!



Glacius ha la possibilità di liquefarsi e colpire con un pugno riapparendo alle spalle dell'avversario.



Kim Wu è sicuramente uno dei personaggi più agili del gioco.



I fondali possiedono una grafica veramente spettacolare.



Gli effetti di zoom si sprecano in ogni occasione, anche a sproposito.



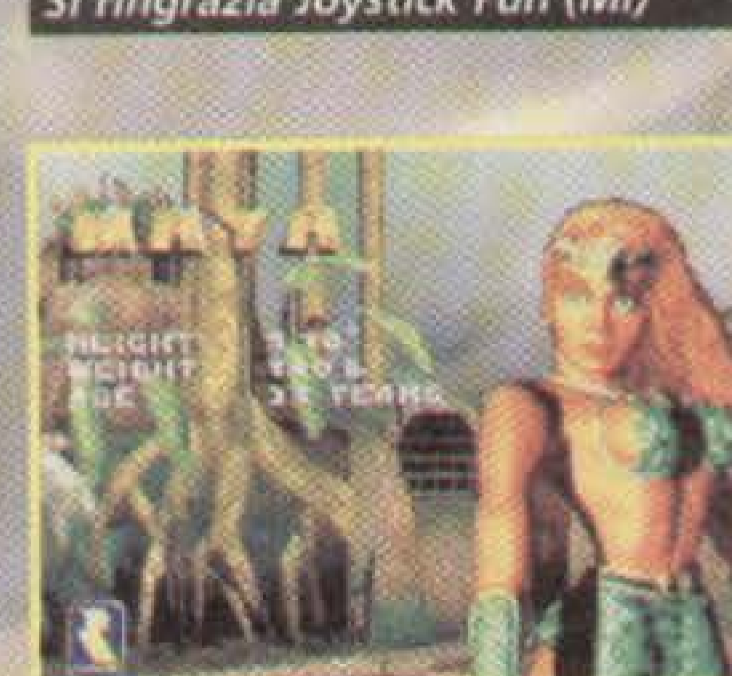
Per poter lanciare tre laser di fila con Fulgore dovrete prima "targettare" il vostro avversario. Entrambe queste mosse richiedono energia dalla super bar.

imponente varietà di attacchi con un conseguente aumento della difficoltà generale del gioco. Quanto è stato detto finora riguardava la versione coin-op del gioco, ma può essere trasferito, pari pari, in questa conversione per Nintendo 64. Tutto, ma proprio tutto, ciò che si trovava nel coin-op è stato magistralmente trasferito in questa cartuccia, inclusa l'incredibile grafica renderizzata. Acquistare *Killer Instinct Gold* significa portarsi a casa il coin-op originale di *Killer Instinct 2*, con l'aggiunta di nuove opzioni per il gioco a due (come il torneo o il team battle) e per l'allenamento. Questo può essere sicuramente un vantaggio, ma considerate che, senza l'aiuto di una guida o senza spendere settimane in tentativi, difficilmente arriverete a sfruttare tutte le caratteristiche che il gioco offre.

• Air

Si ringrazia Joystick Fun (MI)





SEGRETI IN ANTEPRIMA

Non finiremo mai di stupirvi, oltre alla recensione di *Killer Instinct Gold*, vi forniamo in queste pagine anche due utilissimi codici. Avanti di questo passo vi abituerete troppo bene!

PER ACCEDERE A TUTTE LE OPZIONI



Normalmente dovrete terminare il gioco al livello più alto di difficoltà, ma con questo codice potrete evitare il gravoso impegno. Nelle schermate di presentazione dei personaggi premete Z, B, A, L, A, Z (dovreste udire una voce esclamare "Perfect").

PER CONTROLLARE GARGOS



Il boss finale di *KIG* è sicuramente uno tozzo, eccovi il codice che vi permetterà di controllarlo sin dall'inizio del gioco. Nelle schermate di presentazione dei personaggi premete Z, A, R, Z, A, B. Dovreste udire la risata di Gargos che confermerà la riuscita del trucco.

NINTENDO 64

KILLER INSTINCT GOLD

Giudicare un titolo come *KIGold* è un'impresa ardua. Dal punto di vista tecnico è assolutamente ineccepibile: grafica e sonoro ricalcano perfettamente il coin-op originale, e solo i più pignoli noteranno la leggera diminuzione dei frame di animazione. Quindi, dov'è il problema? Come è accaduto per *KI*, versione Super Nintendo, il problema si trova nello schema di gioco e nella giocabilità. Chi ha familiarità con il coin-op non troverà eccessivamente difficile il sistema di mosse di *KIG*, ma tutti gli altri (anche chi ha giocato molto al primo titolo) dovrà affrontare delle difficoltà quasi insormontabili, che impediscono di gustare al massimo ciò che questo gioco può offrire. Se avete apprezzato (e speso milioni in gettoni) *Killer Instinct 2*, questo è sicuramente il titolo per voi (consideratelo un 99!), in caso contrario pensateci bene, potreste rimanerne delusi.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Inizialmente è quasi impossibile riuscire a giocare, poi con TANTO allenamento le cose migliorano, ma solo chi conosce il coin-op potrà sfruttare il gioco al massimo

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Difficile non è una parola sufficiente a descrivere questo titolo, solo con tanto allenamento otterrete buoni risultati

GRAFICA

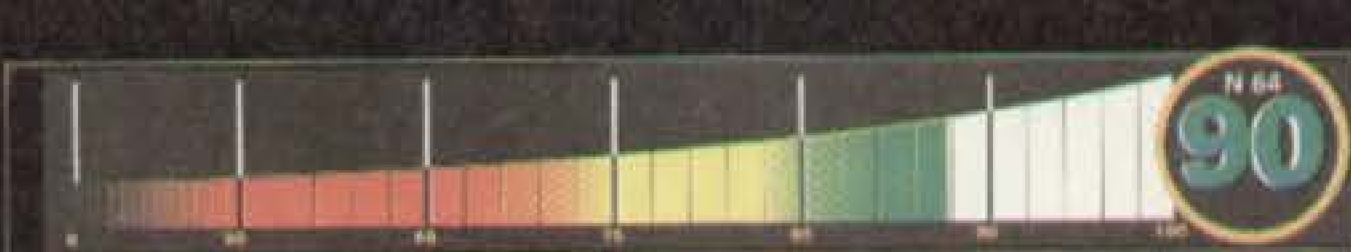
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Assolutamente splendida, solo i puristi potrebbero notare i pochi frame in meno rispetto al coin-op

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effetti sonori splendidi e musiche ancor migliori. Da urlo!

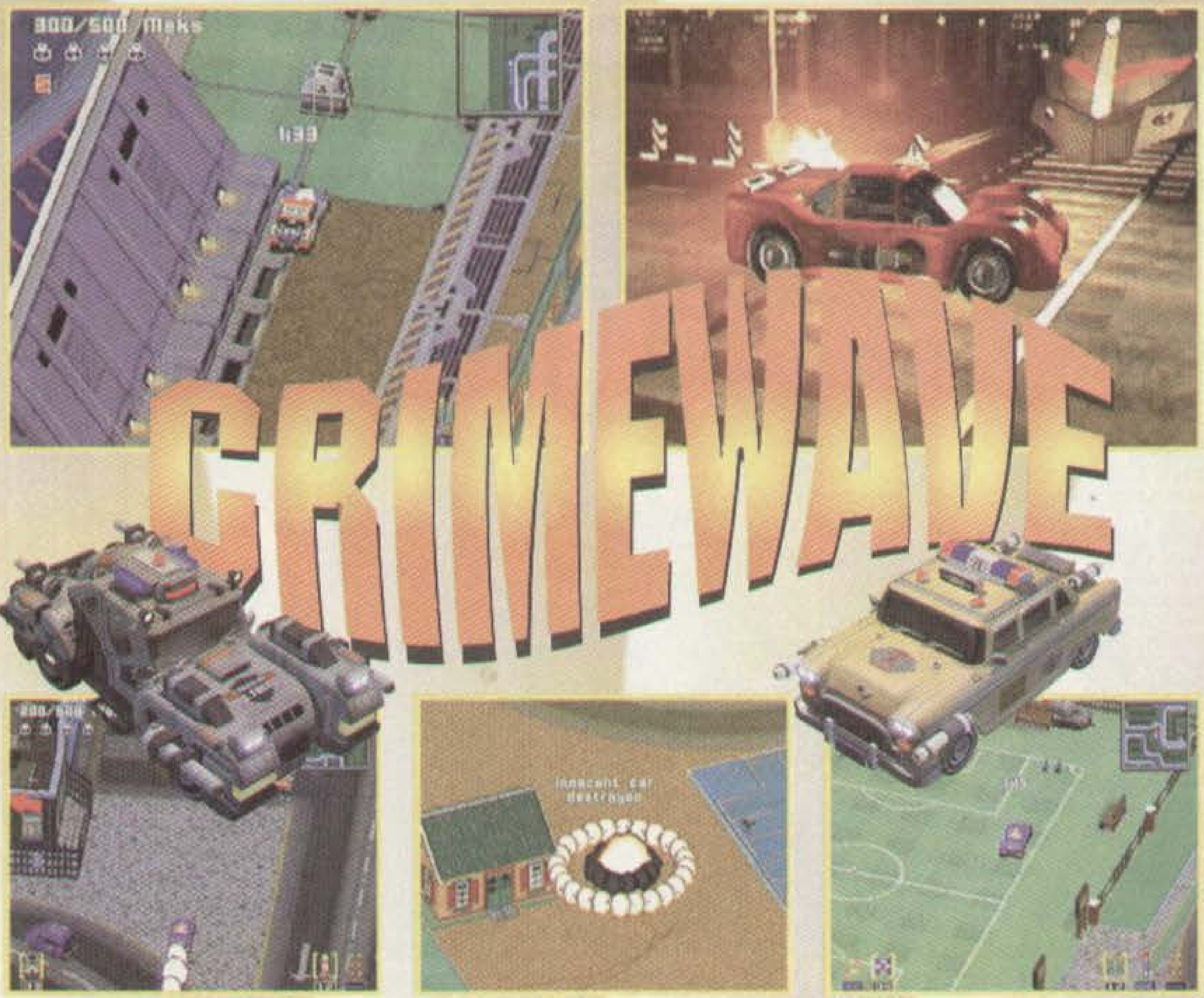


SOTTO CONTROLLO



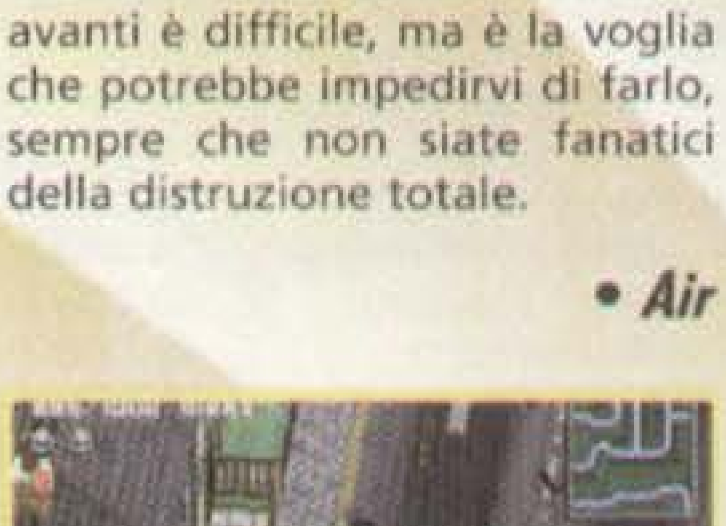

Console Point
CONSOLE POINT
ORARIO DI APERTURA
MATTINO
10.00-13.00
POMERIGGIO
16.00 - 20.00
Chiuso Lunedì mattina
SATURN
PlayStation
NINTENDO 64
UNIV. + GIOCO 690.000
Sony P.S.
Telefonare
Telefona!!!
Telefona!!!
Offerta
Saturn + 4 giochi
L. 499.000
Partecipa anche tu al primo torneo
PSX/Saturn Street Fighter 2
Domenica 12 Gennaio 1997
per iscrizioni e informazioni telefona
al 0572/739304
premi per tutti i partecipanti!
Affrettati iscrizioni limitate!
Ti aspettiamo!!!
DISPONIBILI CD MUSICALI, VIDEOCASSETTE, MODELLINI E GADGETS DI DRAGON BALL Z, RANMA 1/2, CITY HUNTER, GUNDAM, SAILORMOON, ECC.
Videogame - Console - Computer
Via V. Gioberti, 16 Cap 51016 - Montecatini Terme (Pistoia)
Tel. & Fax (0572) 770394

Casa: EIDOS INT.
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3



Qualche anno fa, i giochi che vedevano il giocatore alla guida di auto dotate di armi erano piuttosto alla moda. Con *Twisted Metal* e il suo seguito, questo genere è stato riadattato per le console a 32 bit, ma ancora mancava un rappresentante per Saturn. *Crimewave* può essere benissimo considerato tale, ma al posto di usare le solite visuali in soggettiva o in terza persona, sfrutta un inquadratura in 3D isometrico abbellita da una grafica in stile 32 bit. Nel gioco dovrete, dunque, andare in giro per le zone della città in cui vi trovate ed eliminare tutti i criminali che incontrerete, rilevati dal vostro "computer di bordo". In pratica, lo schema di gioco si risolve nell'andare in giro per le strade aspettando che appaia il prossimo nemico, che dovrete eliminare a colpi di mitragliatrice, e di altre armi che troverete con il procedere delle vostre peregrinezioni (il tutto entro un limite di tempo). In sostanza, il gioco non offre molto altro e, inizialmente, il tutto può sembrare anche divertente; il problema, però, è che dopo un paio di volte che ripeterete queste azioni la noia comincerà implacabile a farsi sentire. Andare avanti è difficile, ma è la voglia che potrebbe impedirvi di farlo, sempre che non siate fanatici della distruzione totale.

• *Air*



La grafica di *Crimewave* non è certo eccezionale ma svolge il suo compito.

CRIMEWAVE

Crimewave ricorda molto dei vecchi giochi che apparivano come funghi ai tempi dell'Amiga. L'unica differenza è che, al posto, dell'inquadratura dall'alto, *CW* usa una visuale isometrica, più adatta alle console a 32 bit. Per i resto non si può davvero dire che conti elementi particolarmente innovativi. È uno sparatutto sicuramente divertente, almeno all'inizio, ma procedendo nel gioco ci si rende presto conto che si continua a non fare altro che girare per la città a sparare e la noia supera la voglia di andare avanti. Probabilmente, l'introduzione di qualche caratteristica aggiuntiva che variasse un minimo lo schema di gioco, avrebbe notevolmente giovato a questo titolo, che, in ogni caso, potrebbe rimanere un minimo interessante per tutti gli appassionati dell'azione pura senza un minimo di ragionamento.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

SATURN

GIOCABILITÀ 7/10
Il controllo della macchina non è eccezionale, ma coon un po' di pratica si riescono a raggiungere buoni risultati

GRAFICA 7/10
Niente di particolarmente sconvolgente, ma tutto si muove veloce e fluido

SFIDA 6/10
Il punto debole del gioco, la noia sopraggiunge dopo non molto tempo che si gioca

SONORO 7/10
Effetti sonori splendidi (soprattutto la mitragliatrice), un po' meno belle le musiche

SATURN 73

SOTTO CONTROLLO



ODIS S.r.l

Consele e Videogiochi

P.zza Ponte Lungo, 31/32 ROMA (V. Appia Nuova - Angolo V.Gela)

Tel 06 / 70.16.436 - 70.300.360 Fax 06 70.30.36.35 M Linea "A" Uscita PONTE LUNGO

I PREZZI PIU' BASSI D' ITALIA

Play Station Euro £419.000

Actua Golf	£. 89.000
Air Combat	£. 90.000
Alien Trilogy	£. 99.000
Andretti Racing	£. 90.000
Arcades Greatest Hits	£. 85.000
B.A. Toshinden 2	£. 90.000
Broken Sword	**£.Telefon**
Bust a Move 2	£. 80.000
Casper	£. 89.000
Chess Master 3D	£. 89.000
Crash Bandicoot	£. 95.000
Cyberia	£. 89.000
Davis Cup Tennis	£. 90.000
Destruction Derby 2	**£. Telefon**
Dragon Ball Z	£. 99.000
Fade to Black	£. 99.000
Final Doom	£. 95.000
Formula 1	£. 95.000
Galaxian 3	£. 90.000
Hi-Octane	£. 79.000
Johnny Bazookatone	£. 69.000
Jumping Flash 2	£. 95.000
Madden '97	£. 95.000
Mortal Kombat 3	£. 90.000
Namco Museum vol.1	£. 85.000
NBA 96 Live 96	£. 89.000
On Side	**£. Telefon**
Panzer General	£. 99.000
Racing Skies	£. 90.000
Resident Evil	£. 95.000
Return Fire	£. 90.000
Ridge Racer Revolution	£. 90.000
Skeleton Warrior	£. 89.000
Star Fighter 3000	£. 90.000
Tekken 2	£. 95.000
The Need for Speed	£. 99.000
Time Commando	£. 95.000
Tomb Raider	**£. Telefon**
Top Gun	£. 90.000
Topolino e le sue avv.	**£. Telefon**
Total NBA '96	£. 90.000
True Pinball	£. 89.000
Viewpoint	£. 89.000
Virtua Golf	£. 90.000
Wing Commander III	£. 89.000
Wipeout 2097	£. 89.000
Magic Carpet	£. 89.000
Total Eclipse	**£. 59.000**
Lone Soldier	**£. 59.000**
Off World Interceptor	**£. 59.000**
Jupiter Strike	**£. 59.000**
Rayman	£. 99.000
Penny Racers	£. 90.000
Sampras Extr. Tennis	£. 95.000
Tunnel B1	£. 90.000
Extreme Pinball	£. 79.000
Slam'n Jam 96	£. 79.000
Motortoon 2	£. 90.000
Blazing Dragon	£. 89.000
Earth Worm Jim 2	£. 89.000
Bubble Bobble	£. 79.000
Int. Track Field	£. 90.000
Olimpyc Games	£. 85.000
Big Hurt Baseball	£. 90.000
PGA Tour '97	£. 90.000
Street fighter alpha	£. 90.000
Cyber Sled	**£. 59.000**
NHL Face off	£. 90.000
ACCESSORI:	
Volante Mad Caz	£.140.000
Arcade Joystick	£.129.000
Memory Card	£. 50.000

Sega Saturn Euro Joypad+demo+Gioco Euro 96 £ 499.000

Alien Trilogy	£. 99.000
Tomb Raider	**£. Telefon**
Uefa Euro 96	£. 99.000
Daytona USA	**£. Telefon**
Sega Rally	£. 119.000
Rayman	£. 129.000
Virtual Open Tennis	£. 119.000
Nights + joypad	£. 169.000
Keio 2	£. 109.000
Bust a Move 2	£. 89.000
Pnazer Dragon 2	£. 89.000
Virtua Fighter Kids	£. 89.000
Golden Axe the Duel	£. 119.000
Street Fighter Alpha	£. 129.000
Sea Bass Fishing	£. 109.000
Darius Gaiden	£. 79.000
Robotica	£. 79.000
In the Hunt	£. 79.000
Photo Cd	£. 65.000
Street Fightr Alpha 2	£. 119.000
Starfighter 3000	£. 99.000
Story of the Thor 2	£. 99.000
Lemming 3D	£. 109.000
Rise 2	£. 99.000
Panzer Dragon	£. 79.000
Baku Baku	£. 109.000
Virtual Golf	£. 99.000
Exhumed	£. 119.000
NFL Quarterback 97	£. 99.000
F.T. Big Hurt baseball	£. 99.000
Space Hulk	£. 105.000
The Need for Speed	£. 99.000
Casper	£. 89.000
Hi Octaine	£. 79.000
F1 Challange	£. 119.000
Destruction Derby	£. 109.000
Chaos Control	£. 99.000
Chen War	£. 99.000
Skeleton warriors	£. 119.000
ACCESSORI:	
Volante Arcade Racer	£. 139.000
Adattatore Universale	£. 49.000
Saturn controller	£. 40.000
Video CD Card	£. 449.000
Adattatore per 6 Player	£. 115.000

U S A T O

Super Nintendo + gioco

Mega Drive + gioco

A PARTIRE DA £.99.000

GIOCHI x Mega Drive, Game Boy, Super Nintendo Play Station, Saturn

A PARTIRE DA £.20.000

Ultra 64 Telef

Super Mario 64	**£.Telefon**
Pilot Wings	**£.Telefon**
Wave Racer	**£.Telefon**

Mega drive + gioco £.179.000

Desert Strike	£. 44.900
General Caos	£. 44.900
Road Rash 2	£. 44.900
Rolo	£. 44.900
Lotus Turbo Challenge	£. 44.900
James Pond 2	£. 44.900
The Ottifans	£. 44.900
Shadow the Beast II	£. 39.000
Micro Machines 96	£. 65.000
Micro Machines 2	£. 59.000
I Puffi	£. 69.000
Yogi Bear	£. 69.000
Il Re Leone	£. 89.000
Toy Story	£.129.000
Aladino	£. 69.000
Global Gladiator	£. 40.000
Pocahontas	£. 99.000
Incredibile Hulk	£. 55.000
Dynamite Headdy	£. 39.000
Fifa 96	£. 89.000
Sparkster	£. 49.000
Time Killer	£. 99.000
Asterix 2	£. 89.000
Tiny Toon	£. 49.000
Tin Tin in Tibet	£.120.000
Pinocchio	£.105.000
Zombie	£. 49.000
Aero the Acrobat	£. 39.000
Urban Strike	£. 89.000
Demolition Man	£. 69.000
NOVITA':	
Fifa 97	**£. Telefon**
NBA 97	**£. Telefon**
NHL 97	£. 99.000

Game Boy

Colorato	**£. 89.000**
Pocket	**£.119.000**
Pocket + S. Mario land	**£.149.000**
Super game boy	**£.119.000**
Asteroids + Missile c.	£. 30.000
Batman	£. 59.900
Defender + Just	£. 30.000
Donkey Kong land 2	£. 65.000
Dr Mario	£. 60.000
F1 Poleposition 2	£. 65.000
Fifa 96	£. 74.000
Gobbo Notredame	£. 74.000
Golf Mario	£. 39.000
Jungle Strike	£. 60.000
Killer Instict	£. 40.000
Ms Pac Man	£. 50.000
NBA Live 96	£. 70.000
Phocahontas	£. 74.000
Pinball Mania	£. 70.000
Pinocchio	£. 75.000
Soccer	£. 49.000
Stop that roach	£. 39.000
Street Fighter 2	£. 64.000
Super Mario land	£. 39.000
Super Mario land 2	£. 49.000
Super Mario land 3	£. 59.000
Tennis	£. 44.900
The Blues Brothers	£. 59.000
The new Chessmaster	£. 49.000
TheLlegend of Zelda	£. 59.900
Toy Story	£. 85.000
ACCESSORI:	
Batteria Solare	£. 30.000
Lente colorata	£. 20.000

Super Nintendo £.179.000

Pop'n Twin Bee	£. 55.000
Real Moster	£. 89.000
Addams Family	£. 79.900
Putty Squad	£. 79.000
Prehistorik Man	£. 99.000
Int. Super Star Soccer	£.139.000
NHL 97	**£. Telefon**
Revolution X	£. 79.000
Demolition Man	£. 79.000
The I. Scratchy Game	£. 79.000
Justice League	£. 79.000
Judge Dredd	£. 70.000
Toy Story	£.155.000
Pinocchio	£.155.000
Donald In Maui Mallard	£.155.000
Yoshi's Island	£.140.000
Super Mario Kart	£. 89.000
Super Mario All Stars	£. 89.000
Tetris & Dottor Mario	£. 80.000
Killer Instict	£. 99.000
Donkey Kong Country 2	£.129.000
PGA Tour 97	£.140.000
Donkey Kong 3	**£. Telefon**
The Mask	£.140.000
Donkey Kong Country	£.115.000
Lamborghini Am.Chall	£.109.000
NHL 95	£. 59.000
Zoop	£. 99.900
Earth Worph Jim 2	**£.129.000**
Sonic 2 Japan	£. 39.000
F1 Polposition 2	**£.139.000**
ACCESSORI:	
Joypad Compatibile	£. 19.900
Cavo Audio/Video	£. 39.000
Adattar. X 4 Giocatori	£. 39.000

Game Gear £ 189.000

Super 9 Game in 1	£. 89.000
The Lion King	£. 49.000
Fifa Internat. Soccer	£. 59.000
Madden '95	£. 40.000
Ecco the Tides of T.	£. 55.000
Ristar	£. 69.900
Devilish	£. 39.000
Dynamite Headdy	£. 40.000
Power Drive	£. 65.000
Virtua Fighter Animat	£. 79.000
Tintin in Tibet	£. 75.000
Hurricanes	£. 40.000
The Adventure of Batman	£. 79.900
Elephant Fugitive	£. 40.000
Power Rangers	£. 40.000
Side Pocket	£. 45.000
True Lies	£. 45.000
Dracula	£. 45.000
Mickey Ult. Challenge	£. 40.000
Batteria ricaricabile	**£. 35.000**

ACQUISTIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

Si accettano **BANCOMAT** e **CARTE DI CREDITO**

IVA INCLUSA

Orario Negozio: 9.30 - 13.00 / 15.30 - 19.30
Lunedì mattina chiuso - Sabato pomeriggio aperto

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Spedizione ordinaria £. 7.000 -Spedizione urgente £. 12.000
(Consegne su Roma in giornata £. 8.000)

VENDITA RATEALE

VENDITA ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1/4
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

マリオカート MARIO KART 64™

POWER GAME





Nel colorato ed evanescente mondo dei videogiochi, Mario è una figura di tutto rispetto. Una vera e propria pietra miliare, una stella di prima grandezza. Fin dalla sua prima apparizione, ha affascinato la fantasia dei videogiocatori, e con il passare del tempo il nome di Mario ha fatto breccia in un gruppo sempre maggiore di persone, agli occhi delle quali potrà semplicemente ricordare un buffo idraulico con i baffoni, ma che, almeno per una generazione, è l'immagine stessa dei videogiochi.
Le sue avventure, in versione coin op, NES, SNES e, da qualche mese a questa parte, Nintendo 64, hanno incollato davanti al video milioni di persone, era quindi logico che la Nintendo, per il lancio della nuova macchina a 64 bit, puntasse direttamente su di lui, e sul suo creatore, Shigeru Miyamoto, per richiamare il grande pubblico. Non a caso, il primo titolo del N64 è stato proprio *Super Mario 64*, titolo che ha rivoluzionato il genere dei giochi a piattaforme immergendo il giocatore in un ambiente totalmente in 3D, in cui era possibile fare pressoché di tutto con il paffutello idraulico.
Chiunque conosca il mondo dei videogiochi in maniera approssimativa sarebbe disposto a decretare l'immediato successo, viste le capacità della macchina e la presenza di un personaggio di tale prestigio, della nuova console targata Nintendo.



MARIO
È il personaggio che dà il nome al gioco, ma non può certo essere considerato il pilota più veloce. Forse, il più simpatico.





Sulla pista, i diamanti che si trovano regalano, casualmente, dei bonus, offensivi o difensivi.

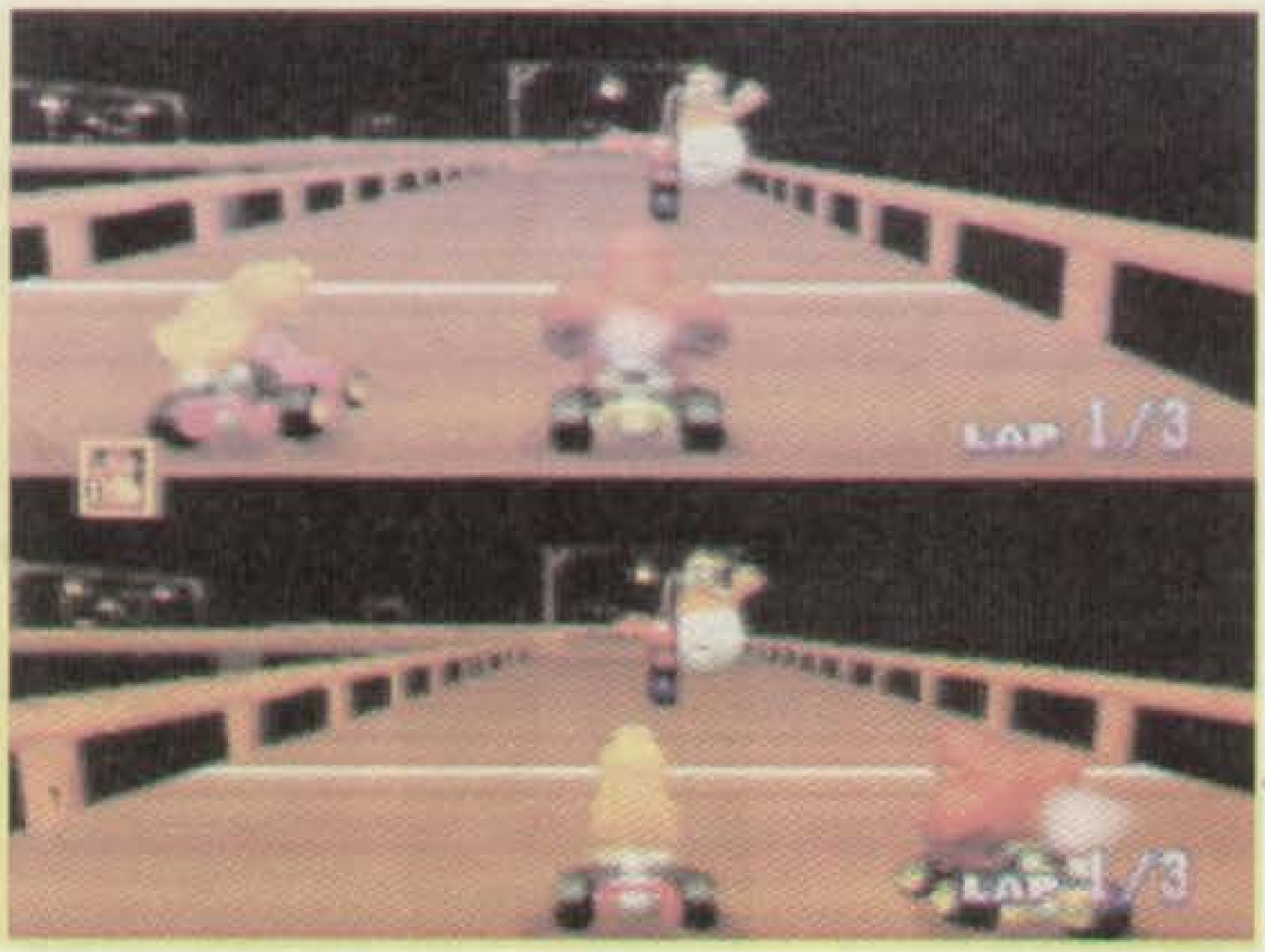


Cadendo dai ponti si perde un mucchio di tempo, in attesa che il "direttore di gara" venga a ripescarvi.



Gli otto protagonisti del gioco al gran completo. Scegliete il vostro.





Sbaglierebbero, ma solo perché la disponibilità di software per il Nintendo 64, al di là delle prestazioni, è ancora troppo limitata.
Uno dei titoli della nuova ondata di software, che si aspettava, con l'ansia di un nuovo erede al trono, era proprio questo *Super Mario Kart 64*. Ora che è finalmente disponibile nei negozi italiani i famelici possessori del 64 bit della casa di Kyoto, potranno avere le idee più chiare su ciò che li attende nel prosieguo di questo, quanto mai criptico, 1997.
Il gioco ricalca fedelmente ciò che era stato *Super Mario Kart* per Super Nintendo, con la non sottovalutabile differenza che, oggi, non è più una novità per nessuno. Insomma, *SMK64* non può essere, in nessun modo, considerato tanto innovativo come lo è stato *Super Mario 64* giusto pochi mesi fa. Ciò non toglie che al gioco sono state aggiunte particolarità che prima non erano presenti, anche se bisogna dire







DONKEY KONG

Senza dubbio è uno dei piloti meno ortodossi del campionato. Però riesce a unire l'incoscienza di un primate al coraggio di un pilota di prima categoria. Non selezionatelo se prima non siete disposti a sottostare alle sue stravaganti bizze.











che queste aggiunte sono da considerarsi, per lo più, grafiche. I personaggi disponibili sono otto, tra cui spiccano Wario (il lato oscuro del baffuto pancione), Luigi (il poco considerato fratello di Mario), Donkey Kong (il primo vero nemico dell'idraulico italo americano), lo stesso Mario, la Principessa Daisy, Toad, testa di fungo, il cattivissimo Bowser e l'immancabile dinosauro verde Yoshi. Giocando da soli, dopo aver scelto il proprio personaggio, si potranno sfidare gli altri sette concorrenti in uno dei quattro campionati disponibili, ognuno composto da quattro circuiti diversi. È inutile dire, comunque, che il massimo del divertimento, come già era accaduto nella precedente versione per SNES, lo si ottiene giocando





in più persone, anche in questo caso fino a quattro, con lo schermo che si divide orizzontalmente, o a spicchi a seconda del numero dei partecipanti.

Graficamente, *Super Mario Kart 64* si presenta in maniera impeccabile, con una miriade di effetti a seconda della pista sulla quale si corre. L'effetto clipping non esiste, ma trattandosi del Nintendo 64, lo si sapeva già. Qualche dubbio può nascere quando si viene a parlare della velocità del gioco, che, pur rimanendo costante sia pur con quattro giocatori, non raggiunge mai picchi eccelsi. Tutte le opzioni disponibili nella precedente versione sono rimaste praticamente immutate, e chi l'ha giocato sa che erano senza dubbio complete.



PRINCIPESSA DAISY

"Donne al volante, pericolo costante!" Un antipatico proverbio che non pare essere stato coniato per la graziosa principessa Daisy, che in quanto a evoluzioni sulle quattro ruote riesce a non essere seconda a nessuno degli altri protagonisti del gioco.





WARIO

Il suo aspetto spiritato rispetta esattamente il suo stile di guida. Scordatevi che vi lasci passare se arrivate da destra, e state pur tranquilli che, nel momento stesso in cui gli capiterà l'occasione sarà pronto a tamponarvi senza remore.





NINTENDO 64

SUPER MARIO KART 64

Le cose cominciano, timidamente, a migliorare per i possessori di Nintendo 64. Chi si lamentava, a ragione, che il solo *Super Mario* non potesse bastare a soddisfare la fame videoludica dei neo sessantaquattristi, dovrà convenire che questo *SMK64* è in grado di far passare un piacevole dopo Natale a tutti i pionieri che hanno dato fiducia alla Nintendo. È chiaro che siamo ancora lontani dal parco giochi disponibile per le piattaforme a 32 bit, ma non si può non considerare che un titolo del genere può tranquillamente far vendere una macchina. *Super Mario Kart 64* è dannatamente divertente, è già dovrebbe bastare come garanzia di acquisto, ma non basta, la grafica, i personaggi, la follia delle situazioni durante il gioco. Tutto gioca a suo favore, e se proprio non avete ancora deciso se acquistare o meno il Nintendo 64, tenetevi buono il vostro amico che lo ha già fatto.

AGIRE & PENSARE

A ●○○○○ P

GIOCABILITÀ

Guidare i piccoli kart dei personaggi del gioco è facilissimo, soprattutto grazie al Joystick analogico. Giocare in due o più è un'esperienza davvero unica

SFIDA

Ci sono le canoniche tre classi, equivalenti al livello di difficoltà, e più di sedici piste. Finirlo non è facilissimo, ma nemmeno troppo impegnativo

GRAFICA

Molto curata e con mille tocchi di classe. Giocando non ci si preoccupa più di tanto di ciò che ci sta a lato, ma gli spettatori rimarranno a bocca aperta

SONORO

Musichette di contorno che ben si adattano alle situazioni di gioco, e, se vogliamo, nella media. Ma sentire i "Mamma Mia" di Mario è uno spasso



SOTTO CONTROLLO



Super Mario Kart 64 è un titolo che, non c'è nemmeno bisogno di dirlo, non può mancare nella collezione di chi già possiede il Nintendo 64. Certo, non lo si può considerare innovativo, non è impeccabile sotto tutti i punti di vista, non è velocissimo, ma è quanto di più divertente sia uscito per N64 fino a oggi. C'è chi dirà che non ci vuole poi molto, è forse non ha tutti i torti, ma è anche vero che ogni volta che il binomio Nintendo-Miyamoto immette un nuovo titolo sul mercato, non sbaglia il colpo, mantenendo inalterata la filosofia di divertimento propria della casa giapponese. Insomma, un sacco di tocchi di classe, citazioni da altri giochi Nintendo, azione a non finire: ritenere Super Mario Kart 64 un passo avanti nell'industria dei videogiochi è un errore, così come non farci almeno un paio di partite, posto che poi riusciate a smettere.

• ***Random***

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)





I campionati disponibili sono quattro, ognuno di quattro piste.

VIRTUDO

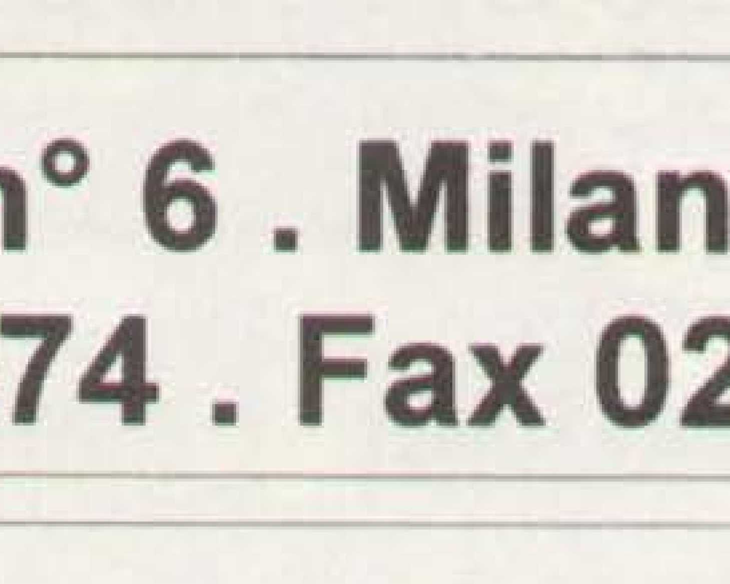
Volume 1 Numero 1

Via Fiamma n° 6 . Milano 20129.
Tel. 02 - 717274 . Fax 02 - 7191327.

Playstation

Destruction derby 2 . Command & conquer : sim city 2.000, broken sword , space Jam: x 2; mortal kombat trilogy, global evolution, coolboarders, tobal n.1. Street fighter alpha 2, lomax, blast chamber, reloaded, tempest 3; on side soccer, chronicles of the sword. (£.99.000).
Die hard trilogy, nba live 97: fifa 97, pandemonium; star gladiator, project overkill, victory boxing. Myst, konami open golf, int. moto x. (£.89.000).
Firo & klawd, bust a move 2; bubble bobble: pro pinball. (£.79.000).
Rayman. (£.69.000).
Ultime dal Giappone:
Final fantasy 7, winning eleven 97,soul edge, ranma 1/2, rage racer, rockman 8; toshinden 3. (£.139.000).
Il made in USA invade l'europa: area 51, bubsy 3d, contra, disruptor, legacy of kain,extreme games 2, twisted metal 2, game day 97, space jam, hardcore 4x4, perfect weapon, dragon heart, tecmo's deception, strike point, nascar racing.Madden 97(£.109.000)
Eccezionale titoli americani a £. 49.000 (telefona).

DISPONIBILI SU RICHIESTA CD ROM PER PC. COMPUTER & HARD WARE A PREZZI .... INTERESSANTI.



Da fine gennaio verrano inoltrati al proprio domicilio i nuovi listini prezzi. Ricordiamo che ogni settimana viene presentata un'offerta interessante a rotazione per tutte le consoles.

Megadrive: fifa 97, sonic 3 d, nba live 97, virtua fighter 2, international superstar soccer deluxe, ultimate mortal kombat 3, micromachine military. (£.99.000). Maui mallard, nba jam t.e., earthworm jim, batman for ever. (£.69.000). Pocahontas

Supernintendo:fifa 97, olympic (£.119.000). Yoshi's island, d.d. kong2, kirby's fun pak, full throttle, d.d. kong 3, secret of evermore, pinocchio, paperino in maui mallard, f.1 pole position 2. (£.129.000).Tetris attack; urban strike, fifa 96, nba live 96, supermario kart, pilotwing, street racer, frantict flea, biker mice, killer instinct, (da lire 99.000 in giù).Toy story, civilisation, (£.135.000) e altri.

Saturn

Virtual on, tunnel b1, nhl 97; break point tennis, street fighter alpha 2, olympic soccer, discworld: alien trilogy, digital pinball, bubble bobble: sega rally, tomb raider, clockwork knight 2, destruction derby, command & conquer, daytona usa, worldwide soccer 97, fifa 97,titan wars, exumed (£.99.00).
Virtua cop 2 (£.109.000)
Dall'america: sonic 3 d blast, bug too, virtual on, dark savior, hard core 4x4, tempest 2.000, reloaded; (£.105.000).
Area 51, machin head, nfl 97, vr golf.(£.128.000)
Offerte giapponesi: king of fighter 96, megamen 8, parodius, hakaider, ultraman, (£. 139.000).
Darius, rockman x 3, story of thor, fighting vipers , sonic wings, fatal fury 3....... (£.99.000).

Game boy:

game boy pocket (£.109.000)
game boy fantasy (£. 89.000).
Disponibili tutte le ultime novità.
Accessoristica: disponibile per tutte le consoles a prezzi.... ottimi!!!!

Modifica.....

In questo numero:
tutti i nomi appartengono ai legittimi proprietari.

Vendita al dettaglio e per corrispondenza. Permuta dell'usato.

Prove e visione di tutti i giochi in negozio.Prezzi iva compresa.

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3





VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS



Fino all'uscita di *Virtua Fighter 2* e *Sega Rally*, il Saturn ha incontrato, in Europa, una notevole difficoltà nella diffusione tra i videogiocatori. L'uscita di questi due titoli aveva, infatti, confermato la capacità dei team di sviluppo della Sega di convertire i coin-op per la loro console a 32 bit, dopo tutti i dubbi che erano stati sollevati dalla mediocre conversione di *Daytona* (messi a tacere il mese scorso con la nuova versione "riveduta e corretta"). L'acquisto del Saturn, oggi più che mai, è dunque subordinato alla passione per i coin-op della Sega, che, a intui-



Le tre armi disponibili vengono sempre evidenziate sullo schermo, in modo che i giocatori abbiano sempre ben presente quale azione intraprendere.

POWER GAME



Facendo pratica con il gioco, si imparerà a sfruttare gli elementi scenici che compongono le varie arene. Sia per difesa che per organizzare gli attacchi.

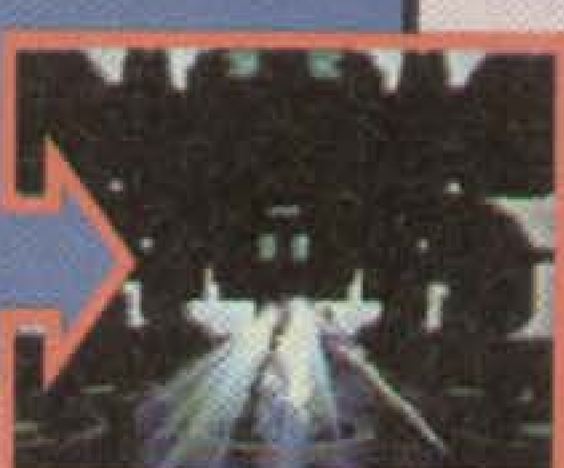
SOLDATO DI FERRO

I robot di *Virtual On* sono pronti al combattimento, ma chi riuscirà a raggiungere e sconfiggere l'ultimo e sconosciuto avversario?











Il robot preferito dalle ragazzine giapponesi, tra le fan più sfegatate di *Virtual On*. Avere come arma dei letali "cuoricioni" non è da tutti.





DUE SONO MEGLIO DI UNO

La versione casalinga di *Virtual On* non poteva, naturalmente, non essere studiata anche per il gioco a due. Questo aspetto è stato, però, particolarmente curato dalla Sega, che per riuscire a risolvere i classici problemi dello split-screen ha studiato una soluzione molto interessante. Prima di poter giocare in due, è possibile decidere se lo split-screen sarà verticale o orizzontale. In questo modo, a seconda dei gusti e delle strategie del giocatore, è possibile decidere la porzione dell'area di gioco maggiormente inquadrata. Inoltre, per rendere *Virtual On* più giocabile in doppio, l'area di gioco viene rimpicciolita durante il gioco a due, consentendo una visione dello schermo molto vicina a quella del gioco in singolo.



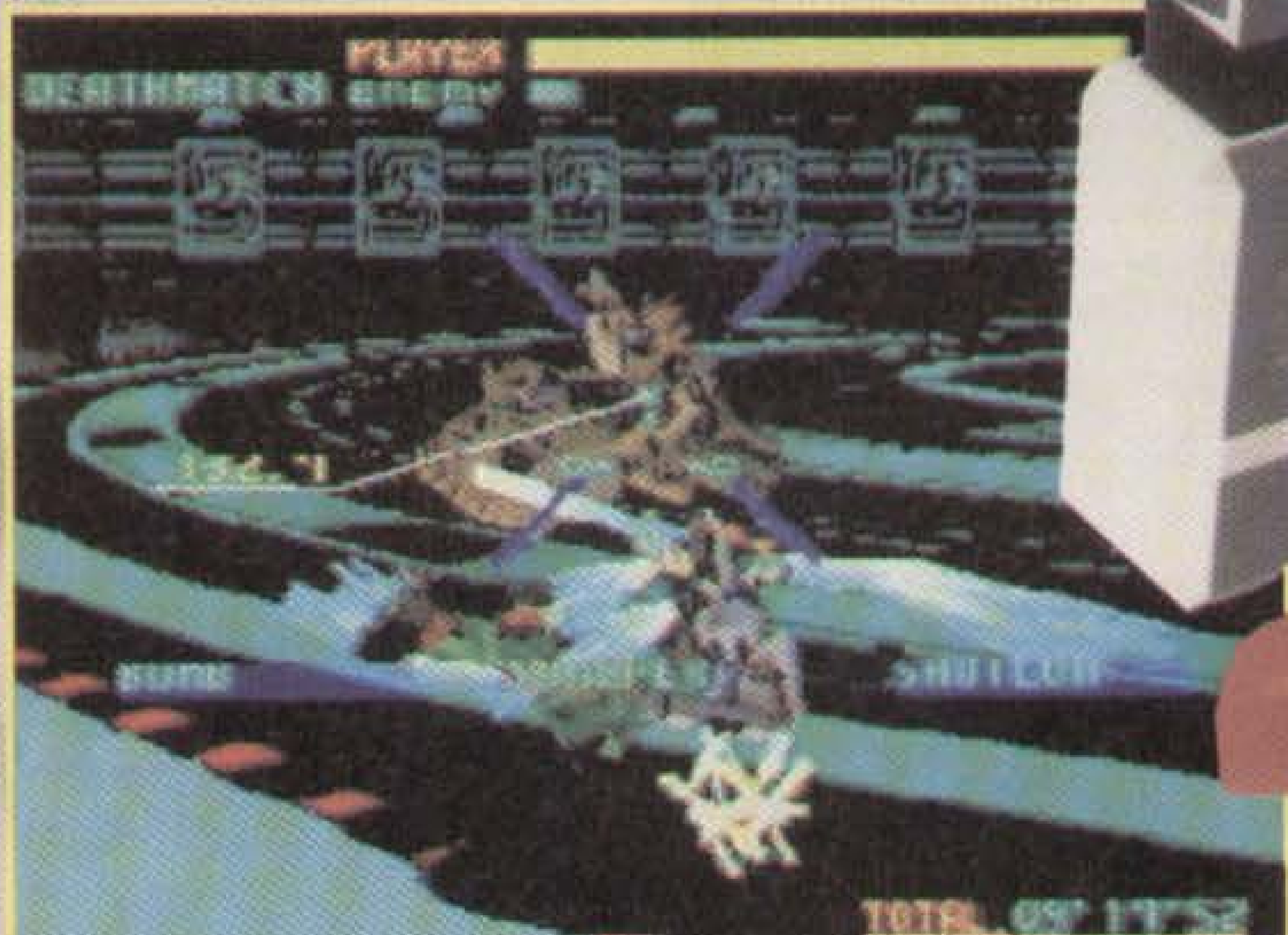


to, verranno prima o poi convertiti per la stessa console.

Purtroppo, le voci, sfumate già da molto tempo, di una conversione di *Virtua Striker* sembrano ormai prive di ogni fondamento, ma è già disponibile nei negozi la versione casalinga di un altro cabinato della Sega: *Virtual On: Cybertroopers*. Questo titolo, non molto diffuso in Italia, è stata la risposta della Sega a *Cybersled*, della "nemica" Namco. Per quanti non abbiano mai visto un gioco di questo genere, potremmo definirlo come un incrocio tra uno sparatutto e un picchiaduro in tre dimensioni. In pratica, il giocatore controlla un mezzo (visto di spalle o in soggettiva) che deve eliminarne un altro, all'interno di un arena dai contorni limitati, in cui la libertà di movimento è totale. In *Virtual On*, i mezzi in questione sono rappresentati da giganteschi robot dotati delle armi più potenti e letali. Ognuno degli otto mech, che il gioco mette a disposizione (più altri due che compariranno solo come robot nemici controllati dal computer, almeno inizialmente...) è, infatti, armato con tre differenti strumenti di distruzione: si passa da cose piuttosto classiche come cannoni laser, bombe, spade laser e missili a ricerca, fino ad arrivare a sfere chiodate, mine vaganti e raggi a forma di cuore. Ovviamente, a seconda della combinazio-

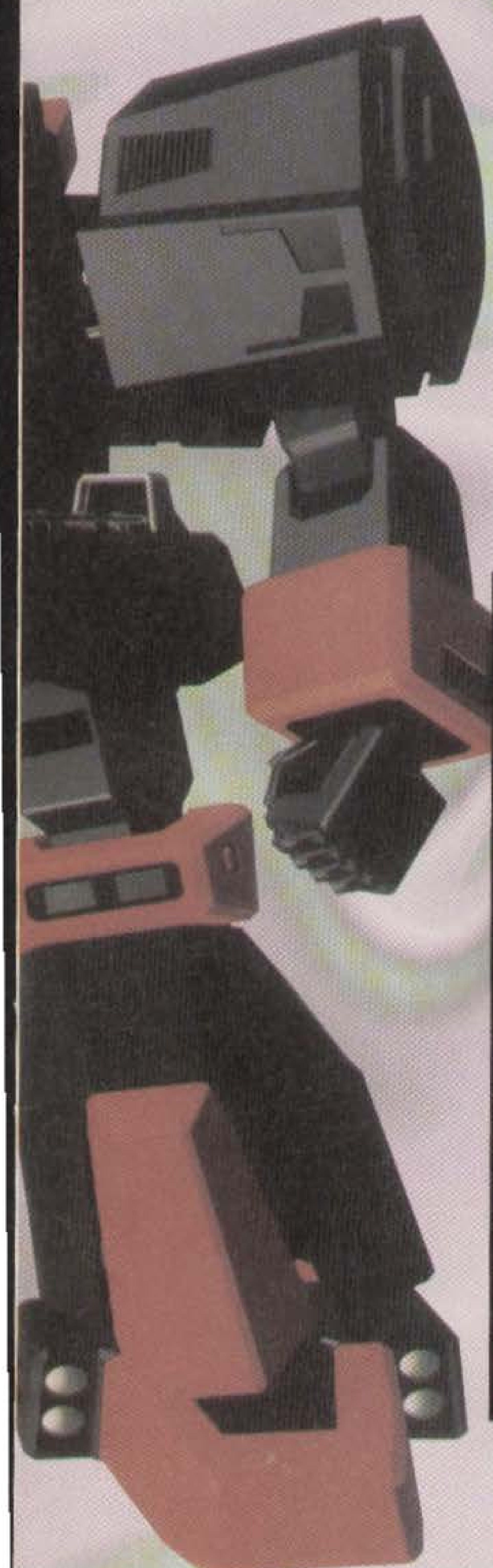












ne di armi, si dovranno utilizzare tattiche diverse, e mentre certi robot combatteranno meglio a lunga distanza, altri risulteranno letali in combattimento ravvicinato.
Naturalmente, sarà anche necessario imparare a sfruttare al meglio gli scenari, che contengono zone rialzate e strutture in grado di fornire copertura da certe armi, ma soprattutto sarà fondamentale, per riuscire a vincere, utilizzare tutti i movimenti che i robot hanno a disposizione. All'interno dell'arena questi possono spostarsi camminando, aumentare la loro velocità (attivando dei jet a forma di Saturn...), saltare e girarsi, il tutto in maniera semplice e intuitiva, dopo qualche partita di pratica.
In sostanza, questo è tutto quello che offre *Virtual On*, ma si dovrebbe provare almeno una volta il grande divertimento che sa offrire e l'incredibile frenesia di questi combattimenti senza un secondo di sosta, con il nostro robot corre da una parte all'altra dello schermo, tentando di evitare i colpi nemici e di ricambiare a sua volta con altrettanti confetti. Se qualcuno volesse immaginare dei combattimenti tra robot di queste dimensioni, probabilmente troverebbe *Virtual On* molto vicino al suo pensiero, ed è proprio questa una delle sue più grandi caratteristiche. Anche dal punto di vista tecnico questo titolo non delude e il tutto si muove fluidamente, senza il minimo rallentamento pur possedendo una qualità grafica notevole (assolutamente fantastico il design dei robot), mentre da parte del sonoro contiene delle tracce audio molto adatte e di splendida fattura.
Insomma, sarebbe un vero delitto farsi sfuggire un titolo del genere, almeno se siete amanti del genere.

• ***Air***

Si ringrazia Joystick Fun (MI)



VIRTUAL ON

Era da tempo che i possessori di Saturn aspettavano l'uscita di questa conversione da coin-op, ed è quindi un vero piacere vedere come la Sega abbia nuovamente fatto un ottimo lavoro. *Virtual On: Cybertroopers*, per chi ha amato il coin-op, è LA conversione. È davvero difficile pensare che si sarebbe potuto fare meglio. Grafica, giocabilità e soprattutto fluidità raggiungono livelli elevatissimi e i diversi robot aggiungono un grande spessore al gioco. Chi non ha giocato al coin-op potrebbe forse avere dei dubbi sull'acquisto, ma vi assicuriamo che questo titolo non è un semplice clone di *Cybersled* della Namco, ma la migliore interpretazione di questo genere particolare. È pur vero che il gioco è limitato a sparare e muoversi, ma la dose di strategia richiesta nel farlo è superiore alle aspettative e, sicuramente, non ha niente a che vedere con gli sparatutto/picchiaduro classici.

AGIRE & PENSARE

A ○●○○○ P

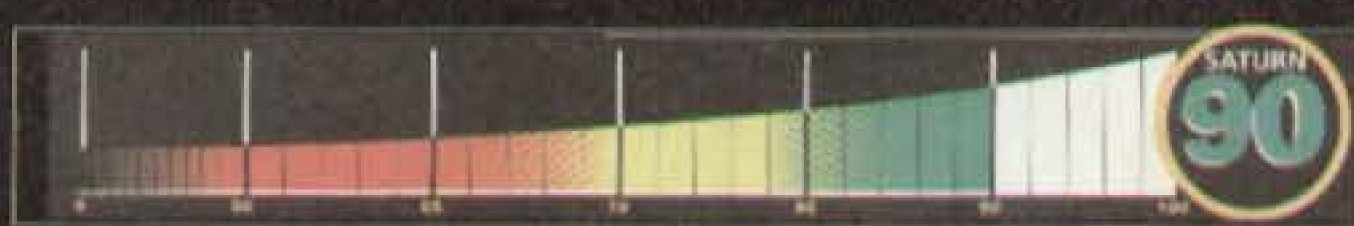
SATURN

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Qualche partita per fare pratica con i comandi e poi tutto diventa facile e intuitivo

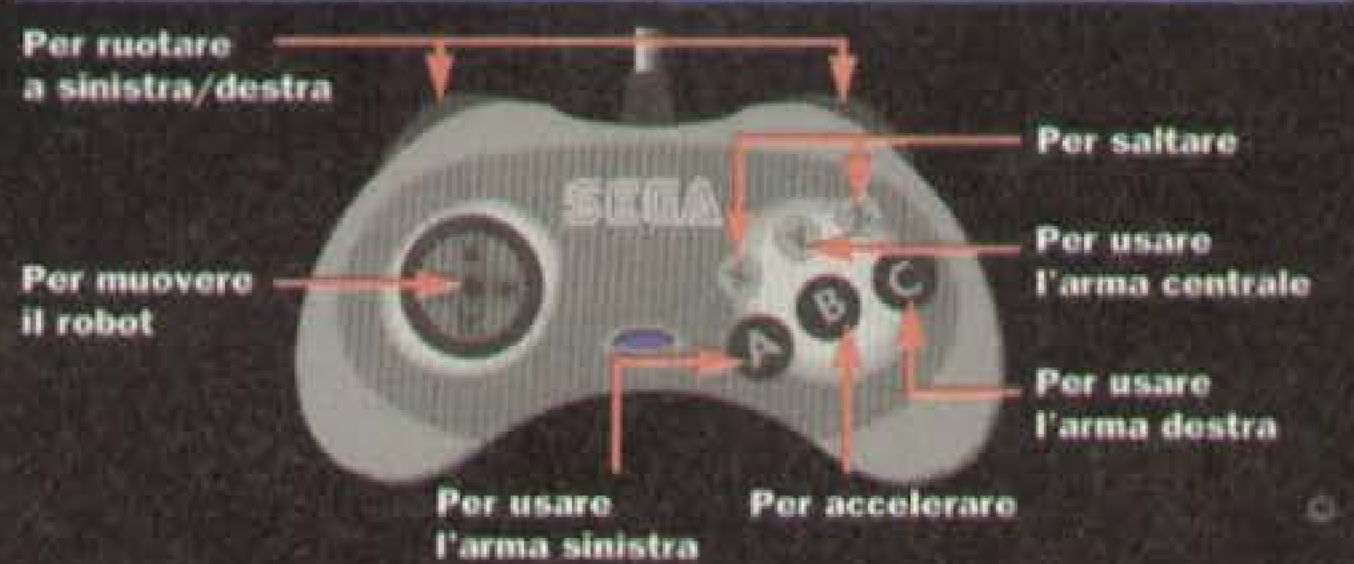
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Veloce e fluida quanto il coin-op, ben realizzati i robot. Eccezionale anche nella modalità a due giocatori

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ogni robot comporta l'utilizzo di tattiche e strategie differenti, impiegherete tempo per imparare a usarli tutti al meglio

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Niente male gli effetti sonori, ma il meglio si raggiunge con le ottime musiche



SOTTO CONTROLLO



Casa: LUCAS ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1









Finalmente anche su PlayStation arriva uno dei cloni più riusciti di *Doom*, a detta dello stesso Romero (programmatore capo del gioco della Id). La Lucas ripropone il suo sparatutto in soggettiva, dopo la riuscitissima versione PC, uscita un paio d'anni fa, che, trattandosi ovviamente della casa software di George Lucas, non poteva far altro che usufruire della grande ambientazione e dei personaggi di Guerre Stellari.
Nei panni di un volontario facente parte della ribellione ci si

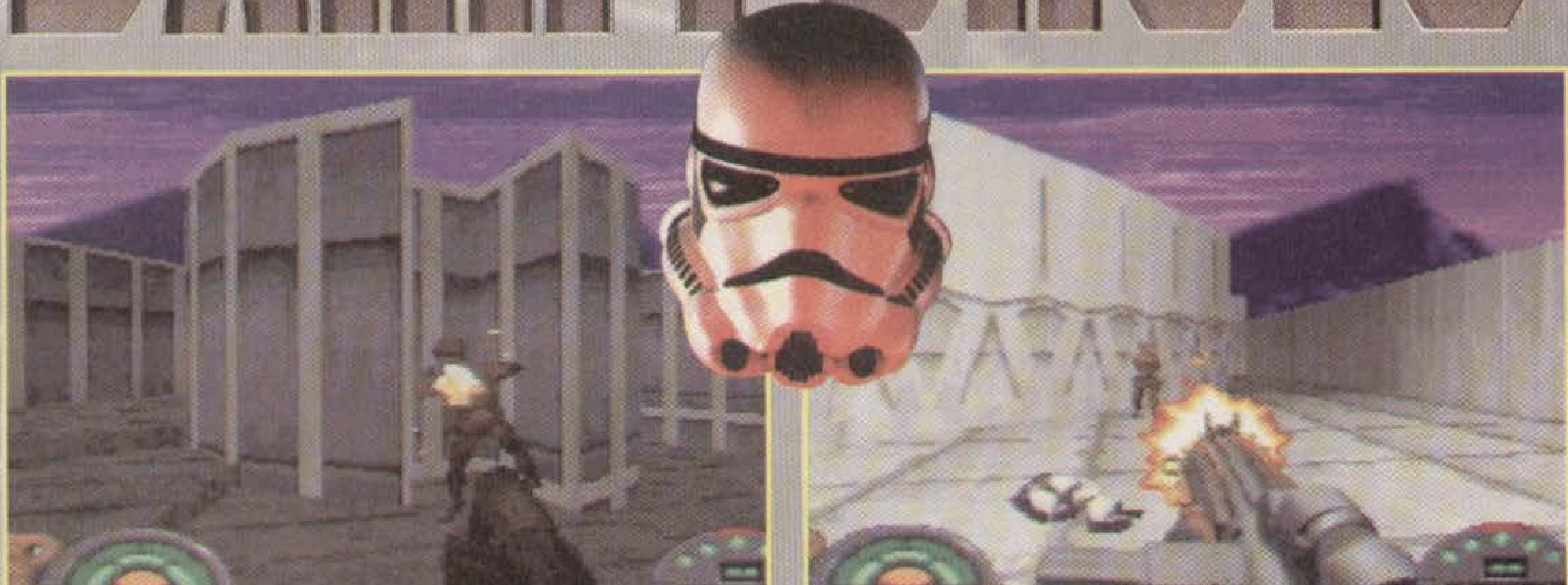


Una volta armati di mitragliatore al laser, le cose si faranno più semplici, ma non troppo.



Nelle fogne si dovranno temere soprattutto gli esseri che l'Impero ha lasciato di guardia.

DARK FORCES







dovrà infiltrare nelle installazioni delle forze del potere oscuro (*Dark Forces* appunto) e scoprire tutti i segreti della nuova arma segreta, il Super Stormtrooper, per poterla poi annientare. A differenza di *Doom* (e di quasi tutti i giochi che ne hanno seguito le orme), in *Dark Forces* non bisogna affrontare i livelli con il solo scopo di sopravvivere fino alla fine (anche se il concetto è proprio quello), ma tutti gli schemi sono caratterizzati da vere e proprie missioni. Tali missioni possono consistere nel recuperare un oggetto, ritrovare un'arma o una persona, quindi ritornare al punto di partenza per venire raccolti dal'astronave, che fa da collegamento con il centro logistico dei ribelli, e ripartire alla volta di una nuova missione.

Come in tutti gli sparatutto in soggettiva, che possono definirsi tali, ritroviamo, all'interno di *Dark Forces*, una nutrita schiera di armi, più o meno letali, per affrontare al meglio tutto ciò che ci si para davanti. Inoltre, il nostro prode ribelle può compiere una serie di movimenti, per esempio saltare, oppure correre e inginocchiarsi per superare anche i punti più infimi e stretti. Dopo *Alien Trilogy*, *Doom* e *Disruptor*, anche *Dark Forces* va a rinfoltire un genere di giochi che su PlayStation non ha, fino a ora, brillato particolarmente per originalità o aspetti tecnici. Purtroppo, neanche *DF* riesce a migliorare la situazione, riproponendo in toto il gioco che uscì due anni fa per PC, compresa la grafica, che però oggi appare piuttosto datata, anche se molti giocatori che si avvicinano per la prima volta al genere e a una console, potranno trovarlo piacevole. Rimane comunque un ottimo titolo per tutti i fan di Guerre Stellari, ma con ogni probabilità solo per quelli, perché, in fin dei conti, lo schema di gioco non riesce in alcun modo a portare qualcosa di nuovo nell'ormai inflazionato panorama videoludico.

• *Zave*



DARK FORCES

Si può facilmente affermare che *Dark Forces* sia, se non il migliore sparatutto in soggettiva per Psx, almeno quello più vario e curato. Il titolo della Lucas non può neanche venir definito come poco originale, essendo proprio *DF* che per primo, alla sua pubblicazione per PC, importò in questo genere di giochi la possibilità di saltare e accucciarsi. Inoltre, *DF* ha tutti gli elementi necessari a decretarne il successo, armi ben fatte e grande atmosfera. Giocando sembra di vedere un altro capitolo della famosa trilogia, con lo schermo che si riempe di laser che schizzano a destra e a sinistra. L'azione frenetica è accoppiata a una grande atmosfera, con filmati di intermezzo (pur di scarsa qualità) che contribuiscono a creare un background adeguato alla frenesia del gioco. Purtroppo, questa versione per PlayStation di *Dark Forces* è identica in tutto e per tutto alla sua controparte per PC.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÁ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Divertente e immediato. L'utilizzo del joypad è di per sè comodo ma la disposizione dei tasti è discutibile, essendo stati sfruttati male i pulsanti shift

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Livelli enormi e missioni che crescono di difficoltà progressivamente, anche se a volte capita di rimanere bloccati senza capire cosa bisogni fare

GRAFICA

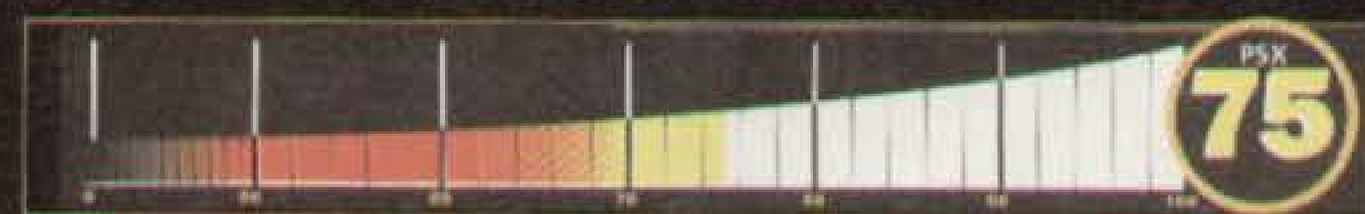
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Poco definita e con pochi colori su schermo. Filmati d'intermezzo di scarsa qualità. Nonostante tutto, si ha un'ottima varietà di nemici e situazioni

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche uguali ai temi originali dei film contribuiscono a creare la giusta atmosfera. Ottimi effetti sonori e qualche occasionale voce digitalizzata sufficiente



SOTTO CONTROLLO



Casa: NAMCO

N°Giocatori: 1

Continua?: SÌ

Livelli di difficoltà: 6

RAGE RACER



Dopo la conversione di *Ridge Racer*, e l'uscita di *Ridge Racer Revolution*, la Namco scende nuovamente in campo con un nuovo titolo di guida: *Rage Racer*. Al contrario di quello che molti potrebbero pensare, *Rage Racer* non è la conversione dello splendido *Rave Racer* (anche se fare confusione con i nomi potrebbe essere, tutto sommato, semplice) che circola nelle sale giochi, ma un prodotto totalmente pensato e voluto per la console casalinga di casa Sony. In ogni caso, questo nuovo titolo riprende per molti aspetti il discorso cominciato con *RR* e *RR Revolution*, sfruttandone lo stesso motore grafico (anche se notevolmente potenziato) e alcuni altri punti di base. Innanzitutto, in *Rage Racer* si può gareggiare con una varietà di macchine che vanno dalla classica vettura da rally, alla "Mini", fino ai prototipi











Alla partenza, com'è diventata abitudine nei giochi della serie *Racer*, un'avvenente pulzella dà il via.



Anche in Rage Racer la visuale migliore durante la gara rimane quella in soggettiva, ma è questione di abitudine.

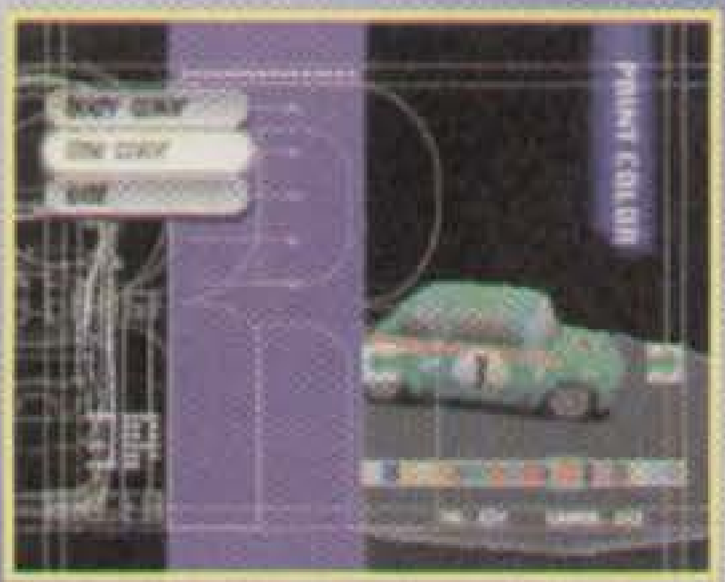


Prima di scendere in pista, è possibile creare il simbolo della scuderia.

QUANDO LA CLASSE NON NAMCA

Torna nuovamente tutto il feeling di Ridge Racer in una nuova versione appositamente studiata e realizzata per la Playstation











Attenzione alle salite, potrebbero determinare l'esito dell'intera gara.

in stile Lamborghini Diablo. Tutte le macchine, esclusa la prima, verranno conquistate piazzandosi almeno terzi in ognuna delle tre piste che compongono la classe in cui si sta correndo. Per ogni classe superata (sono sei in tutto), si avranno a disposizione sempre più auto, e la possibilità di potenziarle (ovviamente dopo averle comprate con i soldi vinti nelle gare) sarà offerta da un vero e proprio "negozio", per trasformare il proprio mezzo in un bolide mangia chilometri. Inutile dire che, in proporzione all'avanzamento di classe, anche la bravura degli aversari cre-



In Rage Racer le marce svolgono un compito di fondamentale importanza, ogni circuito è infatti pieno zeppo di salite scoscese e curve a gomito.



Graficamente, l'ultima fatica di casa Namco è assolutamente superiore ai suoi predecessori, questo anche per merito del nuovo Kit di sviluppo per PSX.









RAGE RACER

Rage Racer si può considerare il primo vero passo in avanti fatto dalla Namco nei giochi di corsa, dopo _Ridge Racer_. Malgrado il numero di piste giocabili sia sempre ridotto a un unico tracciato, è impossibile non notare la lunghezza di ogni singola pista, da una a due volte maggiore rispetto a quelle a cui la serie di _RR_ ci aveva abituati, con in più l'aggiunta di un lungo ovale nel quale mettere in gara i propri prototipi più potenti. La cua per il dettaglio di ogni singola parte del circuito, e la costruzione degli stessi, non è un elemento di poco conto, tanto da impedire al giocatore di stancarsi dopo aver ripetuto le prime piste più volte. Buona anche l'idea di poter personalizzare la propria auto in modo da ricreare una vera e propria scuderia privata. Un titolo che vale la pena di prendere in esame, completo, sia sotto l'aspetto della giocabilità che dell'antagonismo che riesce a ricreare.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (8/10)

Più o meno invariata rispetto a quella di *Ridge Racer*. Per i controsterzi e le derapate è meglio usare un joypad analogico

SFIDA (9/10)

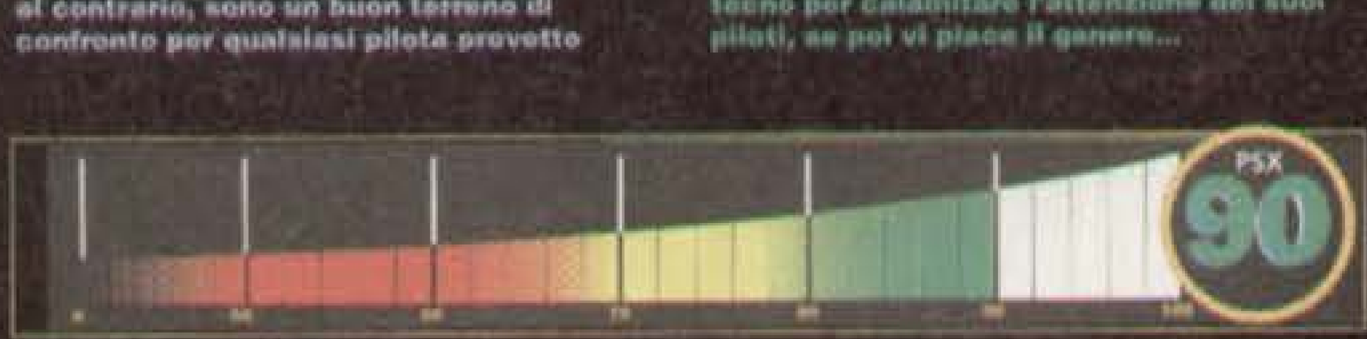
Sei classi di difficoltà, più sei per le piste al contrario, sono un buon terreno di confronto per qualsiasi pilota provetto

GRAFICA (9/10)

Ottima sia per la costruzione tecnica delle piste che per la varietà di caratteristiche che possiede ogni circuito

SONORO (7/10)

Come al solito la Namco si avvale di pezzi tecno per calamitare l'attenzione dei suoi piloti, se poi vi piace il genere...



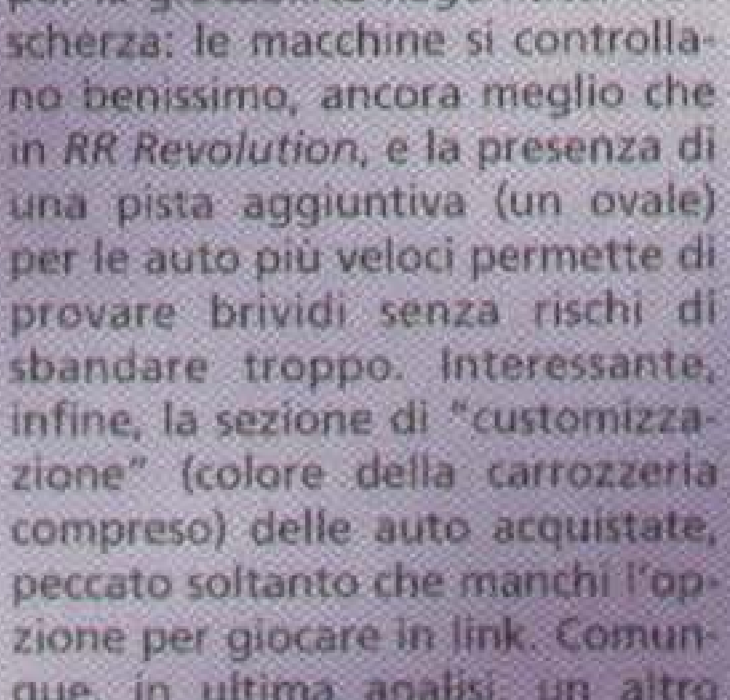
SOTTO CONTROLLO



scerà, e sarà quindi indispensabile acquistare auto sempre più potenti per essere competitivi.
Dal punto di vista tecnico, *Rage Racer* non ha nulla da invidiare ai suoi predecessori, anzi: le tre piste, che sono come al solito delle varianti di un solo circuito principale, sono davvero lunghissime e ricche di particolari: solo la bellezza dei fondali (splendidi gli effetti di trasparenza delle cascate al bordo dei circuiti) lascia davvero impressionati. Inesistente l'effetto clipping e incredibile la quantità di particolari su schermo, a scapito, almeno inizialmente, di un po' di velocità, ma anche per la giocabilità *Rage Racer* non scherza: le macchine si controllano benissimo, ancora meglio che in *RR Revolution*, e la presenza di una pista aggiuntiva (un ovale) per le auto più veloci permette di provare brividi senza rischi di sbandare troppo. Interessante, infine, la sezione di "customizzazione" (colore della carrozzeria compreso) delle auto acquistate, peccato soltanto che manchi l'opzione per giocare in link. Comunque, in ultima analisi, un altro grande gioco di guida da parte della Namco, che gli appassionati non dovrebbero lasciarsi sfuggire, sempre che non vi siate stufati di tutti i titoli che hanno come suffisso Racer, o, in generale, dei giochi di corsa...

• Orwell 2000

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

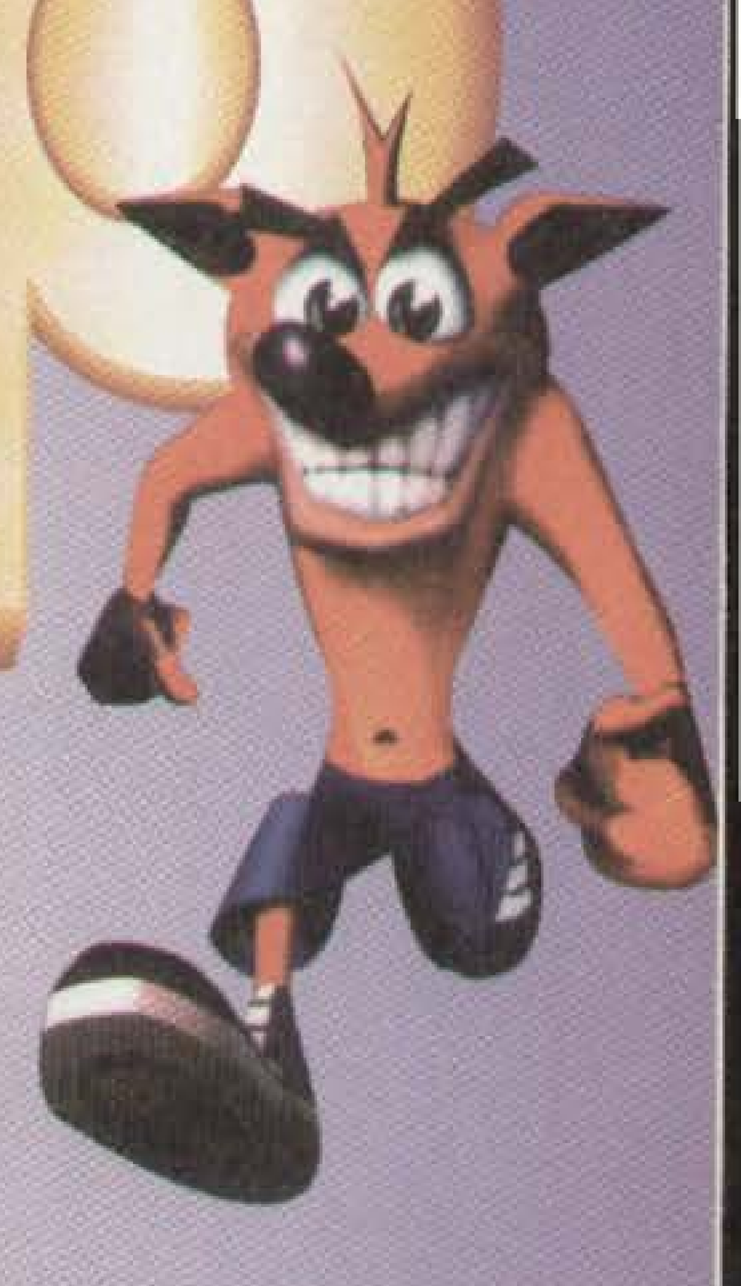




Dopo i canonici tre giri, il sole lascia dinalmente il posto al crepuscolo.

Le pagine che seguono vi saranno utilissime per portare a termine le rocambolesche avventure del peramele Crash Bandicoot; aiutare Lara Croft, l'eorina di *Tomba Raider*, nel ritrovare lo Scion; e per scoprire tutte le mosse segrete dei personaggi del picchiaduro della Capcom *Star Gladiators*.

Help



CRASH BANDICOOT
PLAYSTATION • 3° PARTE

TOMB RAIDER
PSX • SATURN • 1° PARTE

STAR GLADIATOR
PLAYSTATION

CRASH BANDICOOT
4ª PARTE

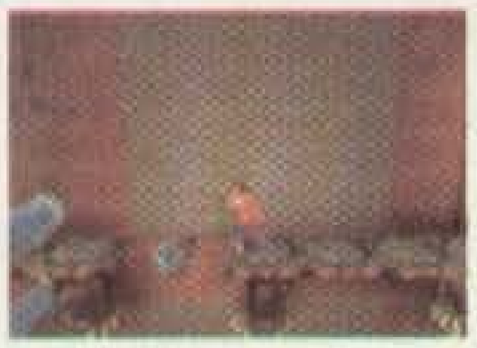


Se avete seguito attentamente tutto quello che vi abbiamo detto finora, dovreste ormai essere pronti per la parte finale di questo interminabile help. Per placare la vostra fame, in queste pagine troverete le sezioni dei livelli da percorrere dopo aver trovato le gemme, i due livelli segreti e i due finali, il primo che otterrete terminando il gioco normalmente, il secondo per tutti gli "eletti" che saranno riusciti a racimolare tutti i perfect.





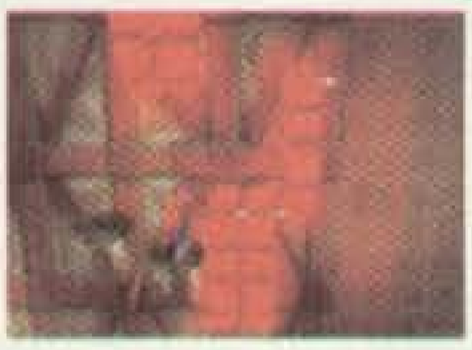
Castle Machinery
Check point: 2
Bonus: No
Gemma Perfect: Chiara
Gemma Richiesta: No



Buttatevi nel precipizio alla vostra destra, e da qui andate a sinistra, uccidendo i tre robot e saltando sui tubi blu.



oltrepassate anche i due robot con le lame (correte mentre il primo sta salendo) e saltate sulle piattaforme instabili.



Usate le tre piattaforme circolari per salire, fino ad arrivare alla scatola che contiene la maschera. Attenti ai tubi roventi.



Superate la serie di nastri trasportatori (occhio ai tubi roventi e alle telecamere!) e raggiungete il primo Check Point in alto e destra.



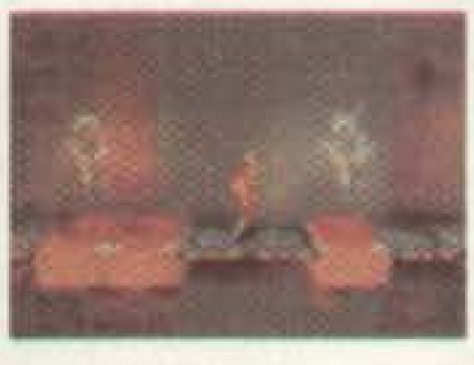
Saltate sulla piattaforma circolare a destra del Check Point, e da questa sulle altre cinque che vi porteranno verso l'alto.



Dovrete stare molto attenti, e saltare da una piattaforma all'altra velocemente, o finirete arrosto contro i tubi arroventati.



Arriverete su una piattaforma stabile, con sopra due casse: una è una maschera e l'altra è una vita.



Camminate a sinistra, superate i tubi del vapore e le piattaforme fino d arrivare alla scalinata instabile.



Scendete a sinistra, e ancora una volta buttatevi nel precipizio.



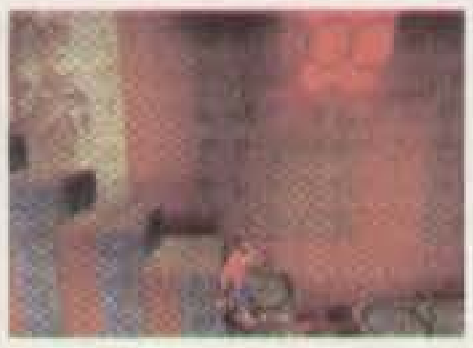
Andate a destra e saltate sul robot che cammina sui tubi roventi per superarli.



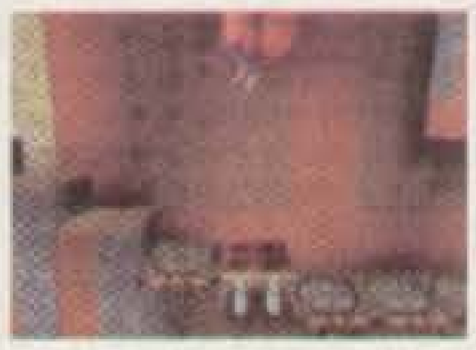
Piazzatevi sulla prima piattaforma rossa per collezionare un po' di mele.



Saltate su quella successiva per raggiungere un gruppo di sei casse, in alto a destra.



Saltate su ognuna delle tre casse per avere quante più mele possibile, quindi buttatevi giù a destra.



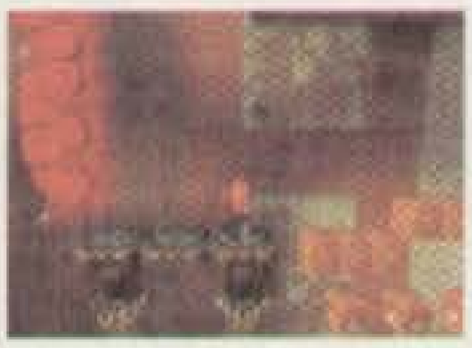
Scendete la scalinata, ma saltate la piattaforma rossa, per non farvi sparare contro i tubi arroventati.



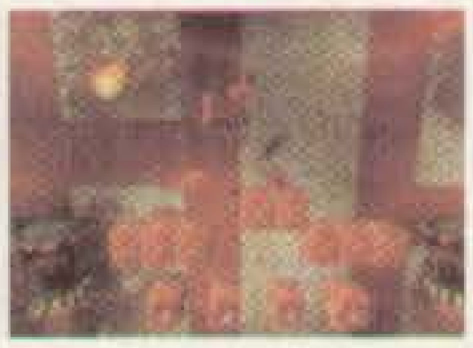
Salite fino alla serie di quattro piattaforme rosse, raccogliete tutte le mele e saltate sul "pavimento" alla vostra destra.



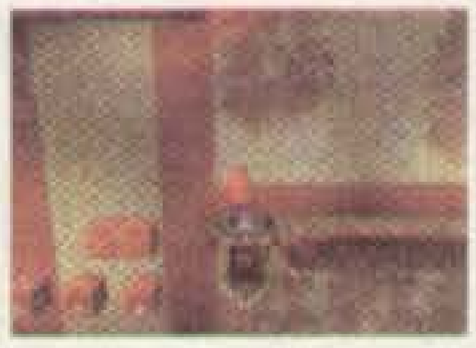
Andate a destra, uccidete i robot a tre ruote e scendete la scala che vi porterà fino al secondo Check Point.



Superate i nastri trasportatori, i tubi roventi e il robot volante fino ad arrivare alla serie di scatole che vedrete a destra.



Per prima cosa saltate sulle tre scatole centrali, quelle più in alto; da qui su quelle a sinistra, quindi sulle scatole con le vite extra.



Prendete le vite andando da sinistra a destra; in questo modo potrete risalire sulle ultime tre casse, e poi beccarvi l'ultima vita.



Superate il nastro trasportatore (attenti ai robot volanti), fino a raggiungere una piattaforma circolare che vi trasporterà in alto.



Dalla piccola piattaforma stabile, aspettate quella fluttuante (alla vostra sinistra) per saltarci sopra.



Colpite le telecamere con l'attacco a trottola, quindi, arrivati in alto, andate a sinistra e superate i tubi roventi e il vapore.



Usate le piattaforme semoventi per superare gli ultimi tubi roventi e il robot a tre ruote, quindi saltate sul teletrasporto.



Se avete fatto tutto a dovere, dovreste ottenere un bel Perfect.



Eccovi arrivati dal dottor Nitrus Brio, lo scienziato pazzo al servizio di Neo Cortex.



Saltate sui "blob" verdi per eliminarli, e evitate le bombe (fialette rosse). Non toccate il dottore o saranno guai.



Continuate per un po' a evitare masse blobbose e bombe chimiche, finché Nitrus non se la prenderà sul serio...



... trasformandosi in un mostro enorme, che tenterà di schiacciarvi facendovi piovere addosso delle pietre.



Saltate su quelle più grosse, e da queste "trottolate" addosso al dottore (che tenterà di avvicinarsi) fino ad ucciderlo.



The Lab
Check point: 1
Bonus: Tawna
Gemma Perfect: Gialla
Gemma Richiesta: No



Colpite la scatola col punto esclamativo - una cosa che qui farete spesso - per aprire la porta davanti a voi.



Colpite la prossima scatola mentre la botola sul pavimento è aperta, in questo modo la farete chiudere mentre la porta si aprirà.



Colpite la scatola col punto interrogativo per ottenere la prima icona di Tawna, e superate i pali dell'alta tensione.



State fra le due scatole con i punti esclamativi per colpirle entrambe in una volta: chiuderete la botola e aprirete la porta.


Colpite la scatola col punto interrogativo per avere la seconda icona di Tawna, e quella col punto esclamativo per chiudere la botola.


Proseguite, superando tra le altre cose un "blob" giallo (distruggetelo con la trottola) e dei pali della tensione.


Vi troverete davanti a due pile di scatole: rompete la prima (che contiene una cassa col punto esclamativo).


La seconda nasconde invece una cassa di dinamite: mentre esplode, tornate alla cassa col punto esclamativo e colpitela.


Oltrepassata la porta, colpite la scatola con la vita extra e quella con la terza icona di Tawna.


L'ultimo bonus round del gioco è anche uno dei più facili, dovrete semplicemente attraversarlo saltando...


... e arrivare al salvataggio, prima di riprendere a giocare nel livello normale.


Colpite la scatola col punto esclamativo per aprire la porta davanti a voi. Dovreste intravedere uno scienziato "elettrico".


Aspettate che le sue mani siano "scariche", e colpitelo più volte con la trottola per spingerlo giù dalla piattaforma.


Eliminato il tipaccio, colpite entrambe le scatole col punto esclamativo, e correte verso la porta.


Superate altre trappole, uccidete il secondo "blob" giallo e proseguite fino ad arrivare al secondo scienziato.


Attaccatelo nell'intervallo fra una bomba e l'altra, quindi colpite la scatola che contiene il primo e unico Check Point del livello.


Da qui al terzo scienziato troverete altre scatole con punti esclamativi, nascoste a volte sotto casse di dinamite.


Proprio dopo un punto del genere, dovreste trovare una vita extra, al di là di una porta sbarrata.


Eliminate lo scienziato elettrico buttandolo giù dal sentiero di pietra, quindi proseguite fra botole, porte da aprire...


... "blob" gialli, pali dell'alta tensione, casse coi punti esclamativi e qualche vita extra, per rendere la situazione più vivibile.

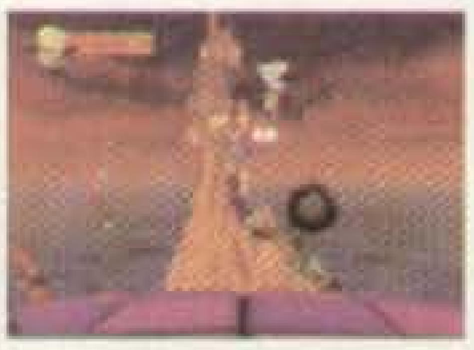

Saltate sulle ultime tre casse di dinamite, sospese nel vuoto, per raggiungere il teletrasposrto.


Insieme al Perfect avrete una gemma gialla, e potrete tornare a "Lights Out", per avere quella porpora.


Great Hall
Check point: 0
Bonus: No
Gemma Perfect: No
Gemma Richiesta: No


Niente di più facile: saltate sul teletrasporto davanti a voi per raggiungere il dottor Neo Cortex.


Dr. Neo Cortex
Eccovi finalmente giunti allo scontro finale con Cortex, il vostro acerrimo nemico.


Per sconfiggere il cattivone, evitate i colpi della sua pistola, ma fate attenzione a distinguerli uno dall'altro.


Nessun problema per quelli viola, semplici scariche da schivare scappando a destra o a sinistra.

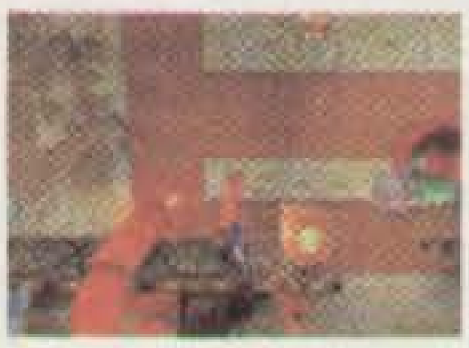

Attenzione a quelli blu, più complessi da evitare, e usate quelli verdi (respingeteli con la trottola) per uccidere Cortex.


Assisterete così al finale del gioco, fin troppo normale considerato che c'è quello "speciale".

Sezioni speciali
Le gemme



Ci sono due tipi di oggetti segreti in *Crash Bandicoot*: due chiavi (da recuperare nei bonus round di Cortex) e le gemme.



Ci sono 26 gemme in tutto il gioco, una per ogni livello, esclusi quelli dei boss finali. Ma come si fa per ottenere una gemma?



Basta arrivare in fondo al livello senza morire, senza mancare neanche un oggetto o una cassa (escluse quelle dei bonus round).



La maggior parte delle gemme sono chiare, mentre sei sono colorate: nei corrispondenti livelli del gioco, ci sono piattaforme speciali...



... che non compariranno finché non si ha la gemma corrispondente. Ad esempio, in "Jungle Rollers", andate al primo Check Point.



Se non avete la gemma verde, la piattaforma verde nelle vicinanze scomparirà non appena vi avvicinate.



Se invece avete la gemma corrispondente, potrete salire sulla piattaforma per ottenere un ulteriore Perfect.



Dovrete quindi collezionare le gemme colorate, e tornare ai livelli con le sezioni nascoste, in cui non avete ottenuto il Perfect.



Le venti gemme chiare invece, servono a "costruire" un sentiero di piattaforme fluttuanti in "The Great Hall".



Per ogni gemma chiara, apparirà una piattaforma. Seguite la strada risultante e assisterete al finale "special".



Jungle Rollers
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma verde.



Attraversate il livello finché non arrivate al primo Check Point, quindi saltate sulla grossa gemma verde lì vicino.



Fatevi trasportare fino a una cassa con sopra la freccia, e saltateci sopra per raggiungere altre due piattaforme-gemma.



Da qui, colpite le tre casse nell'aria, che contengono altrettante vite.



In questo modo dovreste ottenere il tanto agognato Perfect.



The Great Gate
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma gialla.



Arrivate in fondo al livello, dove c'è il teletrasporto. Da qui, percorrete il sentiero di gemme gialle alla vostra sinistra.



Saltate sui tronchi rotanti e sulle casse con le frecce, prendendo tutte le mele e rompendo le casse che vi troverete intorno.



Arrivati più in alto possibile, andate a destra lungo le piattaforme di legno fino a raggiungere la pianta carnivora.



Eliminate la pianta, saltate sulla cassa con la freccia lì a fianco e dirigete Crash VERSO IL FONDALE per prendere una vita extra.



Tornate in "primo piano", rompete la cassa con la freccia e proseguite verso destra, fino a raggiungere altre due casse.



Rompete la cassa normale e usate quella con la freccia per raggiungere il fondale; andate a destra, raccogliendo tutte le mele.



Rompete il primo ostacolo, e quando il secondo vi blocca la strada tornate indietro, alla cassa con la freccia: distuggetela e proseguite.



Raggiunta la fine del livello, usate i tronchi rotanti e le casse con la freccia per salire al teletrasporto e prendere tutti gli oggetti.



Se avete fatto tutto correttamente, anche questo livello dovrebbe essere concluso con un Perfect.



Upstream
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma arancione.



Attraversate il livello finché non arrivate vicino alla cassa del secondo Check Point, con delle gemme arancioni a sinistra.



Raggiungetele, e proseguite fino ad arrivare in mezzo alla fila nascosta dietro allo scivolo.



A questo punto dovrete saltare in alto, per prendere una vita nascosta.



Continuate fino alla fine del livello, fino a raggiungere un primo teletrasporto: attenzione poiché dovrete evitarlo.



Saltate sulla gemma arancione a destra dell'ultima piattaforma prima del teletrasporto, e fatevi portare avanti.



Dalla prima camminate su una seconda gemma, e proseguite fra le foglie galleggianti e le piante carnivore.



Andando avanti troverete due casse (una è una vita extra), rompetele e proseguite fino a raggiungere un secondo teletrasporto.



Dovrete assicurarvi di aver rotto tutte le casse lungo questo percorso, prima di uscire dal livello.



Se così è stato, anche in "Upstream" avrete realizzato un bel Perfect.



Rolling Stones
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma blu.



Attraversate il livello finché non arrivate a un strapiombo con una piattaforma-gemma blu sospesa nel vuoto.



Saltate sulla gemma, che vi porterà a una locazione nascosta; da qui andate avanti fino a trovare sei casse (tre sono vite extra).



Rompete le casse, quindi tornate alla gemma-piattaforma per raggiungere il livello principale, che dovrete terminare.



Se avete fatto tutto per benino, un altro Perfect dovrebbe essere assegnato a vostro favore.



Native Fortress
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma rossa.



Andate avanti nel livello, finchè non raggiungete una gemma rossa vicina a una torcia. Saltateci sopra, e lasciatevi portare in alto.



Saltate sulle altre gemme rosse che vi troverete davanti, fino a raggiungere una cassa con una freccia.



Saltate sulla prima cassa con la freccia e da qui sulle altre, fino ad arrivare a una scatola con una vita extra sospesa nel vuoto.



Rompete la cassa e saltate a destra, cominciando a correre sulle piattaforme a nuvoletta.



Durante la strada dovreste trovare altre due casse da rompere, e una scatola con una vita extra alla fine del sentiero di nuvole.



Saltate sulla cassa con la vita extra, e subito rimbalzate nuovamente a sinistra sulla nuvola, se non volete fare una brutta fine.



Usate la cassa con la freccia per salire e rompere tutte le altre scatole a testate: l'ultima della fila contiene una vita extra.



Adesso potete tornare al punto di partenza (la gemma rossa), e finire normalmente il livello.



L'ennesimo Perfect dovrebbe essere vostro, sempre che abbiate seguito alla lettera le nostre istruzioni.



Boulder Dash
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma color porpora.



Percorrete tutto il livello, fino ad arrivare al teletrasporto finale.



Saltate sulla gemma color porpora che dovreste trovare proprio di fianco al teletrasporto.



La gemma vi trasporterà in basso, fino a una sezione sotterranea nascosta, immersa nella semioscurità.



Cominciate a camminare in avanti, e oltrepassate lo strapiombo con un salto.



Quindi saltate su entrambe le casse con la freccia, per rompere le due scatole (contenenti vite extra) sopra alla vostra testa.



Saltate il secondo precipizio, e eliminate le due piante carnivore saltandogli in testa - NON USATE LA TROTTOLA...



... rischiereste di rompere le casse dietro alle piante, e di non riuscire a raggiungere quella più in alto.



Non vi resta altro da fare che rompere tutte le casse (tra cui sei con vite extra), e saltare sul teletrasporto.



Ed ecco un altro Perfect tutto per voi, prima di affrontare il prossimo livello.



Road to Nowhere
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma rossa.



Andate avanti nel livello fino a raggiungere una grossa gemma-piattaforma, vicina al terzo Check Point.



Saltate sulla gemma e lasciatevi trasportare a destra, verso alcune piattaforme che dovrete superare fino a raggiungere delle casse.



Non toccatele, ma dirigetevi verso destra, fino a raggiungere altre due casse sospese in aria (dinamite e punto esclamativo).



Colpite la cassa di dinamite con una testata, e aspettate che esploda (ovviamente, stando a distanza di sicurezza).



Tornate a sinistra, e saltate sulla ex cassa trasparente (ora di legno) per colpire quella col punto esclamativo e evitare il TNT.



Andate ancora a destra, e saltate sulla prima cassa di legno che troverete per raggiungere la cima di quelle metalliche sospese in aria.



Piazzatevi sulla cassa centrale, e fate un salto per colpire la cassa col punto esclamativo, nascosta sopra alla vostra zucca.



Questo creerà quattro casse (tutte vite extra) sulla destra; scendete da quelle metalliche e colpitele.



Tornate nuovamente a sinistra, colpite la cassa di dinamite e fatela esplodere, distruggendo le altre casse.



Fatevi ritrasportare sul ponte, e andate in fondo al livello; NON saltate sul teletrasporto, ma sulla gemma rossa che ve lo farà superare.



Una volta fermi, camminate (con attenzione!) verso il vuoto, fino a far comparire una tavola di legno sotto ai vostri piedi.



Da qui, continuate a saltare in avanti (altre tavole compariranno sotto alle zampe di Crash), fino a raggiungere una piattaforma.



Raccattate le mele e rompete le due casse (due vite extra), che dovrebbero trovarsi su quest'ultima piattaforma.



Ora non vi resta che tornare indietro fino al teletrasporto, per realizzare un altro Perfect.



Cortex Power
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma blu.



Percorrete il livello fino al tubo con due casse (vite extra) ai lati. Superatelo, e saltate lo "slime" in basso a sinistra.



Superate i due robot con le lame, aspettano che si trovino nella posizione migliore per saltare in avanti.



Continuate a far camminare Crash verso di voi, fino a raggiungere due pali elettrici: dovrebbe esserci una gemma blu sulla sinistra.



Saltateci sopra, per riuscire a rompere la cassa che contiene la maschera mentre la gemma si muove.



Tornate ai due pali dell'alta tensione, e da qui (seguendo il percorso di destra) fino al secondo Check Point.



Continuate quasi fino in fondo al livello, raggiungendo il tubo blu prima della cassa con la freccia e di quella rimbalzante.



Saltate a sinistra del tubo blu, e aspettate che una gemma blu fluttui sullo "slime" sottostante fino a voi.



Saltateci sopra, e fatevi trasportare fino a dei pali elettrici rossi e blu, con vicini dei tubi roventi.



Sorpassate l'intreccio di tubi (spiccando il salto da quello blu, fra i primi due pali elettrici).



Continuate ad andare verso il basso, fino a una pozza di "slime" sorvegliata da un robot con le lame.



Saltate la prima e anche la seconda pozza, sempre stando attenti ai robot con le lame che ci fluttuano sopra.



Continuate, saltando dei tubi roventi e raggiungendo un ponte di scatole regolari miste a casse di dinamite.



Distruggete il ponte (attivate la dinamite, è il metodo più semplice) e tornate indietro, fino alla fine del livello.



Ora dovreste essere riusciti a realizzare un altro bel Perfect, o almeno lo speriamo per voi...



Lights Out
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma gialla.



Andate avanti nel livello, fino alla seconda lama a forma di mezzaluna.



C'è una gemma gialla nella buca dopo la lama. Saltateci sopra e lasciatevi trasportare verso l'alto.



Una volta in cima, rompete le tre casse (due sono vite extra) e saltate sul piedistallo del teletrasporto.



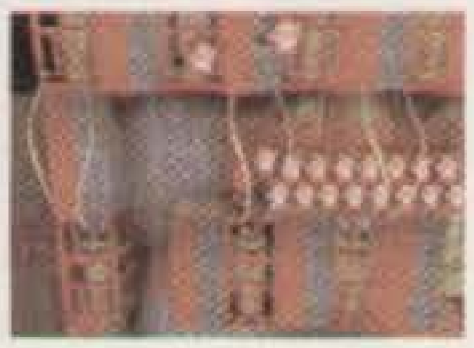
Ed ecco guadagnato un altro Perfect facile, facile.



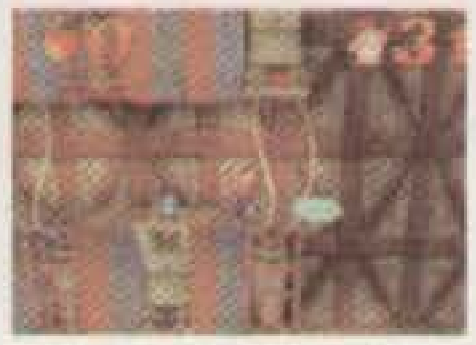
Castle Machinery
Tornate a questo livello esclusivamente se siete in possesso della gemma verde.



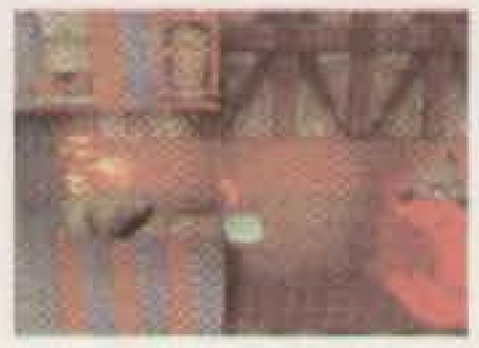
Attenzione: non avete bisogno della gemma verde per ottenere il Perfect in questo livello, ma tornateci comunque...



... il motivo è semplice: saltate sulla gemma verde alla vostra sinistra, all'inizio del livello, e lasciatevi trasportare verso l'alto.



Camminando a destra, troverete ben 27 vite (!!!), e una seconda gemma per scendere al teletrasporto.



Insomma, un ottimo metodo per affrontare i restanti livelli con una buona dose di possibilità a disposizione.



Jaws of Darkness
Tornate a questo livello soltanto se avete la gemma blu.



Andate fino alla gemma blu, dopo il secondo serpente. Usatela per scendere su una piattaforma con altre casse, inclusa una maschera.



Rompete le casse di legno, quindi salite su quelle d'acciaio e saltate in alto per rompere una cassa nascosta.



Saltate di nuovo sulle gemme blu, fino a raggiungere una piattaforma con un serpente e una cassa (contiene la maschera).



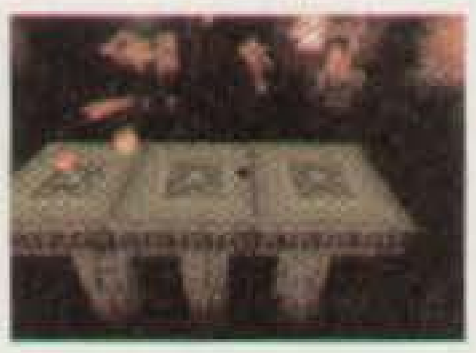
Seguite il sentiero sulla sinistra fino alla piattaforma successiva, con una maschera fra le altre casse, quindi proseguite sulle gemme.



Arriverete a un piattaforma ricoperta di casse: se avete preso anche la terza maschera, sarà un gioco farle a pezzi in pochi secondi.



Proseguite per il sentiero fino alla prossima piattaforma, con altre quattro casse (due sono vite extra); rompete quella alla base, quindi...



...prima che la dinamite esploda, quella in alto. Andate a destra, e alla piattaforma dopo saltate sulle casse per prendere la vita a mezz'aria.



Saltate a destra, poco prima del secondo Check point, per terminate il livello e beccarvi, se non siete mai morti, un bel Perfect.

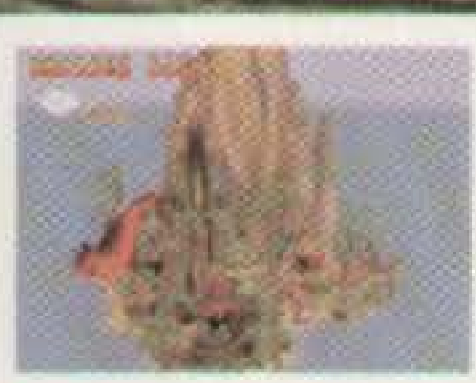
Livelli Segreti



Occupiamoci adesso di recuperare le due chiavi nascoste nel gioco, che vi apriranno l'ingresso a altrettanti livelli segreti.



Per ottenere le chiavi, dovrete completare i due bonus round di Cortex, che si trovano negli stage "Sunset Vista" e "Jaws of Darkness".



Con la chiave recuperata a "Sunset Vista" accederete al primo livello segreto, "Whole Hog".



Notate che sulla mappa la chiave appare al livello "Boulder Dash", ma solo perché è da lì che si accede a "Whole Hog".



Con la seconda chiave invece, andrete a "Fumbling in the Dark", sempre sulla terza isola: è uno dei livelli più difficili del gioco.



Whole Hog
Il primo livello nascosto si trova sull'isola numero 1, e ricorda molto "Hog Wild".



Anche in questo livello vi troverete sulla groppa di un cinghiale, e dovrete evitare i nativi sulla strada, oltre a prendere tutte le casse.



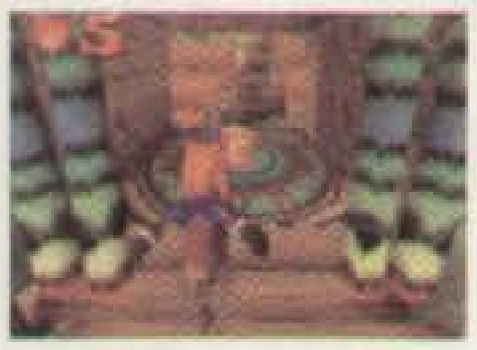
Dall'inizio fino al primo Check Point, evitate gli ostacoli premendo sul joypad, nell'ordine seguente:



sinistra, destra, sinistra, salto, destra, salto, sinistra (primo nativo), destra, salto (sulla buca), due salti (sui tamburi)...



... due volte giù (sotto i maiali arrosto), destra, sinistra (secondo nativo), salto (sopra al maiale arrosto), salto (sul tamburo);



Se tutto è andato bene, dovreste trovarvi al primo Check Point; continuate così!



Dal Check Point fino alla fine del livello: sinistra, sinistra (terzo nativo), salto (sul tamburo), destra (quarto nativo)...



... salto (sul tamburo), giù (sotto il maiale arrosto), salto (sul tamburo), destra (quinto e ultimo nativo).



Adesso dovreste essere in vista del teletrasporto: buttatevici senza pensarci due volte.



Se avete preso tutte le casse e non vi siete lasciati bloccare, beccatevi il meritato Perfect.



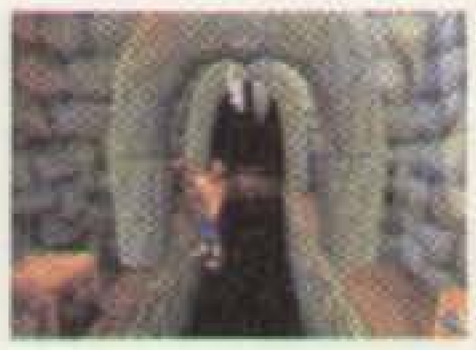
Fumbling in the Dark
Preparatevi ad affrontare l'ultimo (e forse più impegnativo) stage del gioco.



Per prima cosa, colpite la maschera contenuta nella cassa all'inizio del livello, quindi fate correre Crash verso di voi.



Saltate lo strapiombo diagonalmente (a destra o a sinistra), atterrando su uno dei costoni di roccia della nuova stanza.



Saltate anche dall'altra parte, aprendo tutte le casse della stanza (due maschere e una vita extra).



Continuate a fare andare Crash verso di voi, e spiccate un altro balzo in diagonale, verso una seconda stanza.



Anche qui, "ripulite" i due costoni di roccia dalle varie casse (due vite extra e due maschere).



Adesso potete tornare all'inizio del livello, e andare avanti sulle prime piattaforme instabili, fino alla prima cassa (una maschera).



Verso la seconda cassa (altra maschera luminescente) troverete piattaforme instabili e mobili, e poi delle mezzelune e i topastri da fogna.



Arriverete a uno strapiombo con una lama, e dovrete saltare su una piattaforma mobile mentre la mezzaluna si sta allontanando.



Dopo l'ennesimo salto, arriverete alla cassa che contiene la maschera.



La prossima serie di salti vi vedrà impegnati a saltare da una piattaforma instabile all'altra, il tutto fra topastri e lame a mezzaluna.



Aspettate sulle piattaforme verdi più che potete (non troppo, però!), per evitare di compiere salti troppo avventati.



Dopo questa sezione, raggiungerete il primo Check Point. Dopodiché, preparatevi a saltare su piattaforme sempre più sottili...



...circondate da lame, e a incontrare alcuni ragni (spazzateli via con la trottola).



Una volta ucciso il quinto ragno, continuate verso la prossima maschera, che troverete dopo alcune lame a mezzaluna.



Nel prossimo tratto, prima di raggiungere il secondo Check Point dovrete saltare sui ragni due volte, per evitare di cadere negli strapiombi.



State molto attenti allo strapiombo fra i due ragni, con due lame molto vicine: aspettate che entrambe vi passino davanti per saltare.



Sbrigatevi a raggiungere la prossima maschera (i tempi di luminescenza si accorciano), stando attenti ai topi di fogna.



Continuate ad andare avanti, dopo una serie di salti sopra a tre ragni e una piattaforma instabile, troverete il teletrasporto.



Mai Perfect fu più meritato di questo che, tra l'altro, è anche l'ultimo del gioco.

Il doppio finale di Crash Bandicoot

Ci sono due finali differenti in Crash Bandicoot: uno lo vedrete sconfiggendo il dottor Neo Cortex, e l'altro camminando sul sentiero formato dalle gemme chiare in "The Grat Hall"; se avete seguito questo Help fin nei minimi particolari, raccattando tutti gli oggetti e prendendo tutte le casse (oltre ad aver salvato la pellaccia a Crash), non dovreste avere troppi problemi nel gustarvi la seconda, e più accattivante, che in ogni caso vi proponiamo come giusta conclusione della nostra guida.











Anche per *Tomb Raider*, l'emozionante titolo che vede come protagonista Lara Croft, Game Power ha approntato un'apposita guida strategica, per permettere a tutti coloro che si trovano in difficoltà (o a chi non vuole faticare troppo), di riuscire a finire il gioco. Caricate le armi e buona caccia!



TOMB



LEGENDA

I tasti che regolano i movimenti di Lara Croft sono abbastanza numerosi, per non fare confusione ecco la definizione delle azioni che varrà per tutto l'help:

Triangolo: per estrarre l'arma.
X: per sparare/prendere gli oggetti/azionare le leve.
Quadrato: per saltare/nuotare.
Cerchio: per girarsi velocemente.
L 1 + direzioni: per alzare e abbassare la visuale.
R 1: per camminare e bloccarsi in prossimità dei dirupi.
L 1: spostamento laterale a sinistra.
R 2: spostamento laterale a destra.
X + direzioni: per aggrapparsi alle sporgenze.
Quadrato + R 1 + direzioni: per tuffarsi in acqua.
Select: per accedere allo zaino.



RAIDER







LIVELLO 1 CAVES

Correte fino all'area le cui pareti sono ricoperte da intagli verticali. Evitate le frecce che veranno sparate dalle pareti. Continuate a correre, in fondo andate a destra e, dopo che Lara avrà guardato in alto, proseguite superando la roccia circolare. Dalla roccia ad angolo saltate nella stanza segreta, qui prendete il Medi Pack (primo segreto), quindi tornate al punto in cui Lara aveva alzato lo sguardo la prima volta, e scalate le pareti, per salire. Correte in avanti, estraendo le armi e sparando ai tre pipistrelli, girate a sinistra fino a trovarvi davanti a un muro con della neve davanti. Giratevi a destra, vedrete un angolo del muro ricoperto di neve. Raggiungetelo e aggrappatevi al bordo, salite e sparate al pipistrello che vi attaccherà. Prendete il Medi Pack (secondo segreto), e tornate al punto in cui avete ucciso i tre pipistrelli. Seguite la strada, in fondo girate a sinistra, cercate il buco nascosto dal muschio e buttatevici dentro. Percorrete il tunnel e abbassate l'interruttore. Uccidete il pipistrello nella nuova stanza, andate al buco nel soffitto e da qui raggiungete il piano superiore della stanza; seguite il percorso fino a un'area con due ponti e un portale. Correte lungo le scale sulla destra fino al primo ponte, e prima di attraversarlo sparate ai due lupi che circolano sul pavimento. Percorrete i due ponti, e andate al portale che vi farà accedere alla nuova stanza. Qui, saltate il dirupo e salvate. Sparate all'orso e calatevi dalla parete nell'area sottostante. Correte verso il portale, uccidete i due pipistrelli, andate a sinistra e prendete il Medi Pack. Passate attraverso la porta che azionerete correndo sulla piattaforma a pressione: tornerete nella stanza dei ponti. Andate al salvataggio, oltrepassatelo e prima di scendere le scale recuperate il Medi Pack nascosto dietro alle colonne di sinistra. Superate la porta in fondo alle scale, uccidete i due lupi e andate a prendere il Medi Pack che si trova sotto i gradini, sul pavimento. Raggiungete la piattaforma ricoperta dalla vegetazione che sporge da una delle pareti, saliteci ed entrate nella stanza segreta, raccogliete il Medi Pack (terzo segreto) e tornate indietro. Azionate lo switch che si trova su una delle pareti e uscite dalla porta che si aprirà. Salite le scale, facendo attenzione alle frecce avvelenate; in cima, uccidete il lupo e lasciatevi cadere al piano sottostante, restando per qualche secondo sulla parte di pavimento pericolante. Andate a destra, e alla parete girate a sinistra e saltate il buco. Uccidete il lupo, prendete il Medi Pack e azionate lo switch. Questo vi aprirà il passaggio per il livello successivo.





CITY OF VILCABAMBA
LIVELLO 2

Oltrepassate il portale e uccidete i quattro lupi, e fra le tre direzioni disponibili andate diritti rispetto al punto da cui siete arrivati. Uccidete il lupo, e dirigetevi verso il portale di destra. Correte fino a trovare un altro lupo, uccidetelo e prendete il Medi Pack nascosto tra i cespugli. Continuate a correre, girate a sinistra fino a trovarvi alla stanza della pozza d'acqua e andate a uccidere l'orso nel fienile. Qui recuperate il Medi Pack che si trova sul piano di legno, scendete e tornate alla piscina. Tuffatevi in acqua e nuotate attraverso il tunnel, qui prendete il bivio a destra, girate a sinistra, attorno ai pilastri, e azionate la leva. Tornate al bivio, prendete l'altra direzione e riemergete in una nuova stanza. Percorrete il corridoio e raccattate le cartucce della Magnum (primo segreto) e il Medi Pack. Tornate in acqua, e all'area della leva girate attorno ai pilastri di destra, azionate la seconda leva. Nuotate verso la botola in alto, e nella piccola stanza prendete il Medi Pack (secondo segreto).

Azionate l'interruttore sulla parete, e risbucate nella stanza con la prima pozza d'acqua. Correte avanti e azionate l'interruttore sulla sinistra, entrate nella porta e salite lungo le scale. Dopo il salto proseguite, correte sulla piattaforma pericolante e saltate su quella stabile per prendere il Medi Pack. Scendete, spingete il blocco di pietra blu, nella nuova stanza prendete la chiave d'argento e l'idolo d'oro, nelle nicchie. Dopo il salto proseguite, correte sulla piattaforma pericolante e saltate su quella stabile per prendere il Medi Pack.

Scendete, spingete il blocco di pietra blu, nella nuova stanza prendete la chiave d'argento e l'idolo d'oro, nelle nicchie. Salite





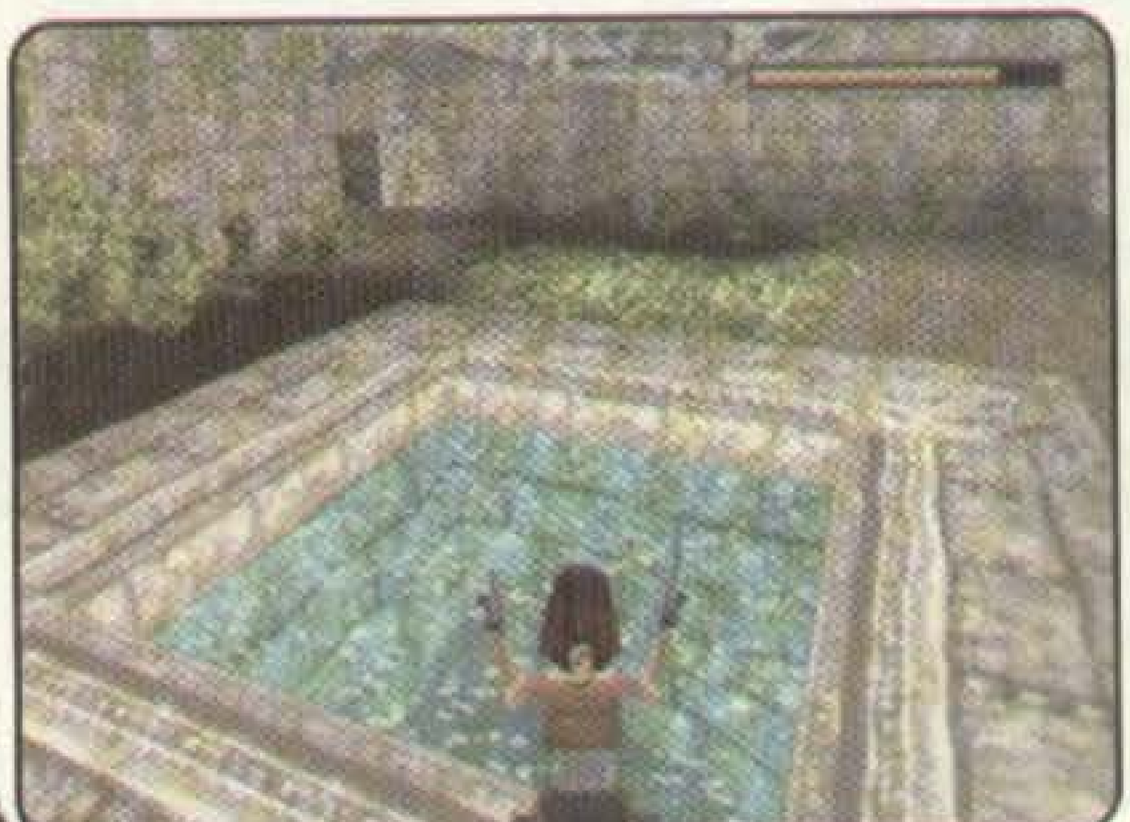


sul blocco blu, e da qui, andate nel corridoio a sinistra.

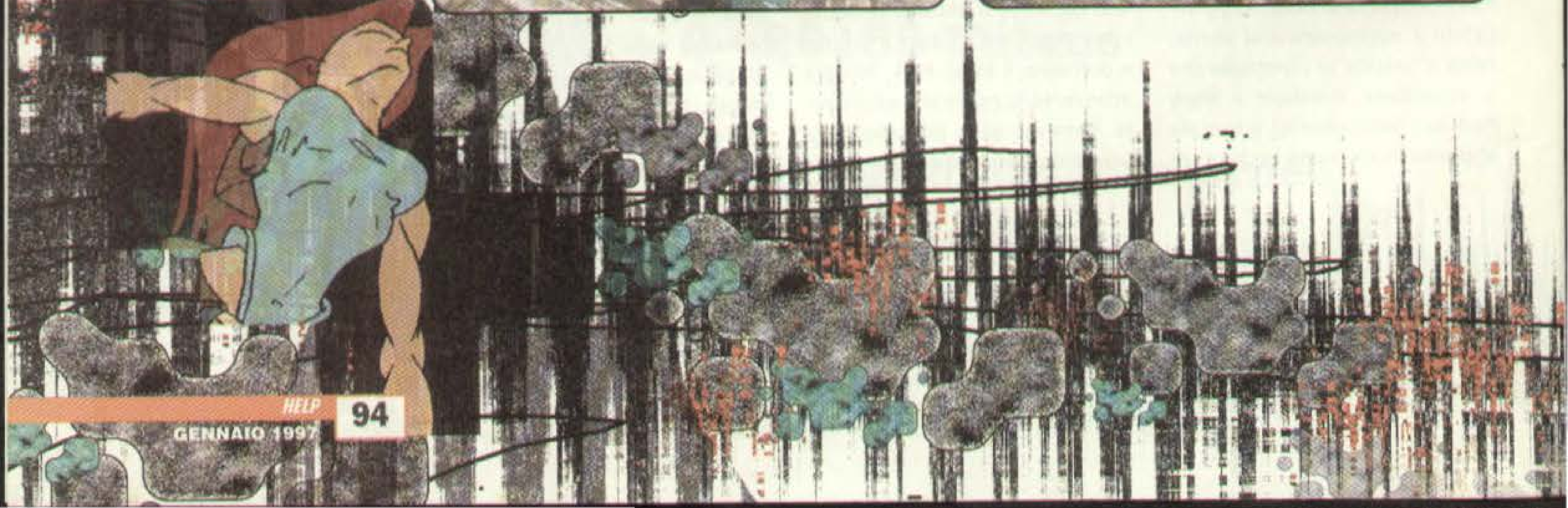
Scendete, andate a sinistra (stanza con la pozza d'acqua) e ancora a sinistra. Azionate la serratura con la chiave d'argento, entrate nel portale, uccidete i cinque lupi, entrate nel tempio e prendete la porta a sinistra. Nella stanza con l'acqua, salite fino alla porta in alto e andate all'interruttore in fondo al corridoio, azionatelo e prendete il Medi Pack. Calatevi dal costone, prendete le munizioni e il Medi Pack, tornate all'entrata del tempio e andate a destra. Salite evitando le cadute, attivate l'interruttore e tornate all'entrata del tempio. Prendete la porta di mezzo, correte evitando le lame e azionate l'interruttore di fianco alla grata. Cadete in acqua, percorrete il tunnel subacqueo, nella nuova stanza salite le scale e azionate l'interruttore. Tornate in acqua, raggiungete l'orso e uccidetelo.

Attraversate il portale, salite le scale e azionate l'interruttore per bloccare le lame. Cercate il passaggio nascosto, calatevi nella stanza e prendete le cartucce dell'Uzi (terzo segreto). Tornate alla stanza dell'orso, aprite il portale con l'idolo d'oro e uscite dal livello.













LIVELLO 3 LOST VALLEY

Seguite il tunnel che vi porta al fiume, seguite la corrente e cadete dalla cascata, uscite dall'acqua e sparate ai due lupi. Entrate nella cava, uccidete il terzo lupo, proseguite e scalate la parete davanti a voi. Prendete il Medi Pack vicino allo scheletro, e proseguite per uccidere i due velociraptor. Arrivati alla stanza col ponte interrotto sopra di voi, preparatevi a uccidere il tirannosauro. Dopodiché correte fino alle due cascate, e scalate la parete sull'angolo. Prendete le munizioni (primo segreto) e scalate la parete fra le due cascate.

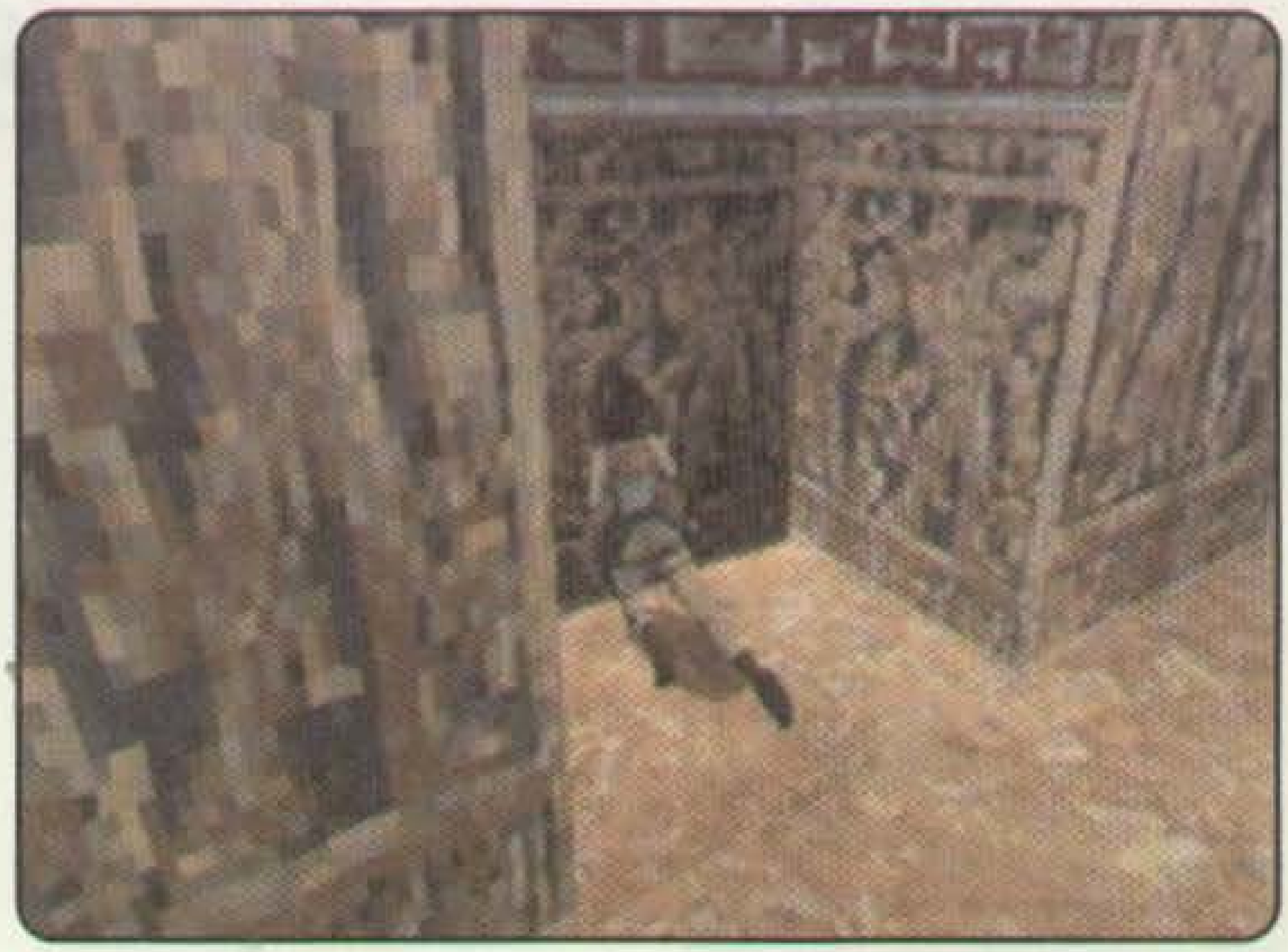
Aggrapatevi alla roccia sotto la cascata di destra, e issatevi per raggiungere le due scatole di munizioni (secondo segreto) dopo il cunicolo. Tornate giù, andate verso il ponte e salite nel corridoio nascosto a sinistra. Uccidete il raptor, proseguite fino alla cascata interna e salite sulla destra; prendete il primo ingranaggio, scendete e saltate ai piedi della cascata, nuotate fino all'uscita, raggiungete il tempio e uccidete i due raptor. Tuffatevi nella pozza d'acqua per raggiungere il secondo ingranaggio, uscite dal tempio, correte lungo la valle e raggiungete il punto a sinistra dei velociraptor morti per scalarlo. Raggiungete il tetto del tempio, e qui raccogliete il Medi Pack e le tre munizioni (terzo segreto). Da qui salite all'apertura illuminata, andate al ponte interrotto, saltate per raggiungerne l'altra estremità e raccogliere il terzo ingranaggio. Da qui scendete calandovi sulle piattaforme di legno, tornate all'inizio del livello scalando la parete di fianco alla prima cascata. Tornati al fiume, saltate da una riva all'altra per arrivare al ponte integro, superatelo e inserite i tre ingranaggi nei perni di legno per azionare il meccanismo. Scendete a sinistra del ponte, e raccogliete il Medi Pack (quarto segreto) vicino alle cascate che danno origine all'acqua sotto al ponte. Tuffatevi in acqua, raggiungete l'apertura creata dal meccanismo e, vicino allo scheletro, recuperate lo shotgun. Proseguite lungo il tunnel subacqueo, emergete nella nuova stanza e prendete i proiettili e Medi Pack (quinto segreto). Oltrepassate il portale per tornare alla prima cascata (quella da cui siete caduti all'inizio), entrate nell'apertura che l'ha sostituita e percorrete il corridoio fino alla porta che vi permetterà di terminare il livello.











LIVELLO 4 TOMB OF QUALOPEC

Entrate nella tomba di Qualopec e infilatevi nel corridoio in salita. Appena vedete la pietra rotolare verso di voi, tornate indietro e lasciatela uscire dal tunnel.
Attivate l'interruttore a sinistra dell'entrata della tomba, e uccidete i due raptor che usciranno dalla porta. Entrate nel nuovo tunnel, al salvataggio girate a destra, spingete i blocchi di pietra incassati nella parete fino a raggiungere una leva. Tornate al salvataggio e stavolta prendete il corridoio centrale. Raggiunto l'interruttore, cadrete al piano di sotto e dovrete far fuori tre lupi. Tirate il cubo di pietra per liberare il passaggio, salite le scale e calatevi nella buca per prendere un Medi Pack. Proseguite fino a raggiungere un altro interruttore. Abbassatelo, raccogliete il Medi Pack e calatevi nella buca rossa per tornare al salvataggio. Stavolta andate a sinistra (sempre rispetto al corridoio iniziale), seguite il tunnel fino a un altro interruttore e attivatelo. andate a sinistra, calatevi nella nuova stanza e girate ancora a sinistra, per giungere su uno dei blocchi mobili. Salite lungo le aperture nella parete, percorrete il tunnel e calatevi nella stanza della pietra che avete spostato. Saltateci sopra e giratevi, quindi tentate di raggiungere il tunnel sull'angolo in alto a destra rispetto a quello da cui siete arrivati.



Percorrete il corridoio e attivate l'interruttore, ritornate nella stanza dei blocchi mobili e saltate sul secondo, da qui nel corridoio a destra e anche qui abbassate la leva. Tornate alla tomba, uccidete il velociraptor e imboccate il corridoio inizialmente chiuso dalle tre porte, salite le scale e arrampicatevi sull'apertura a sinistra, sopra all'ultima trappola che spara le frecce. Correte nell'angolo in fondo a sinistra della stanza col pavimento cedevole, raccogliete le cartucce, scendete stando attenti alle punte, raccogliete le cartucce della Magnum (secondo segreto) e risalite per raggiungere la stanza dello Scion. Sparate alla mummia di sinistra, prendete lo Scion, scappate verso il cancello rosso, che si alzerà, e dirigetevi al primo tunnel del livello. Percorretelo, saltate in acqua e, prima di salire in superficie, cercate il tunnel nascosto sott'acqua per trovare un Medi Pack e le cartucce (terzo segreto). Ora potrete affrontare Larson.



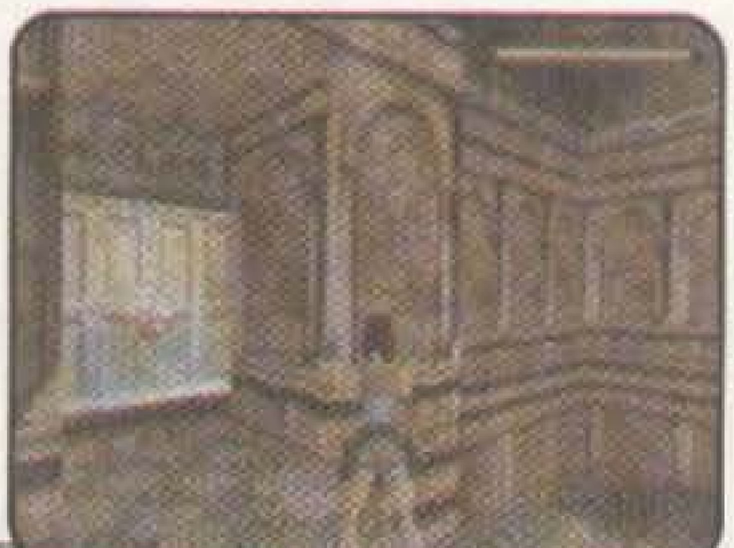


ST. FRANCIS' FOLLY

LIVELLO 5

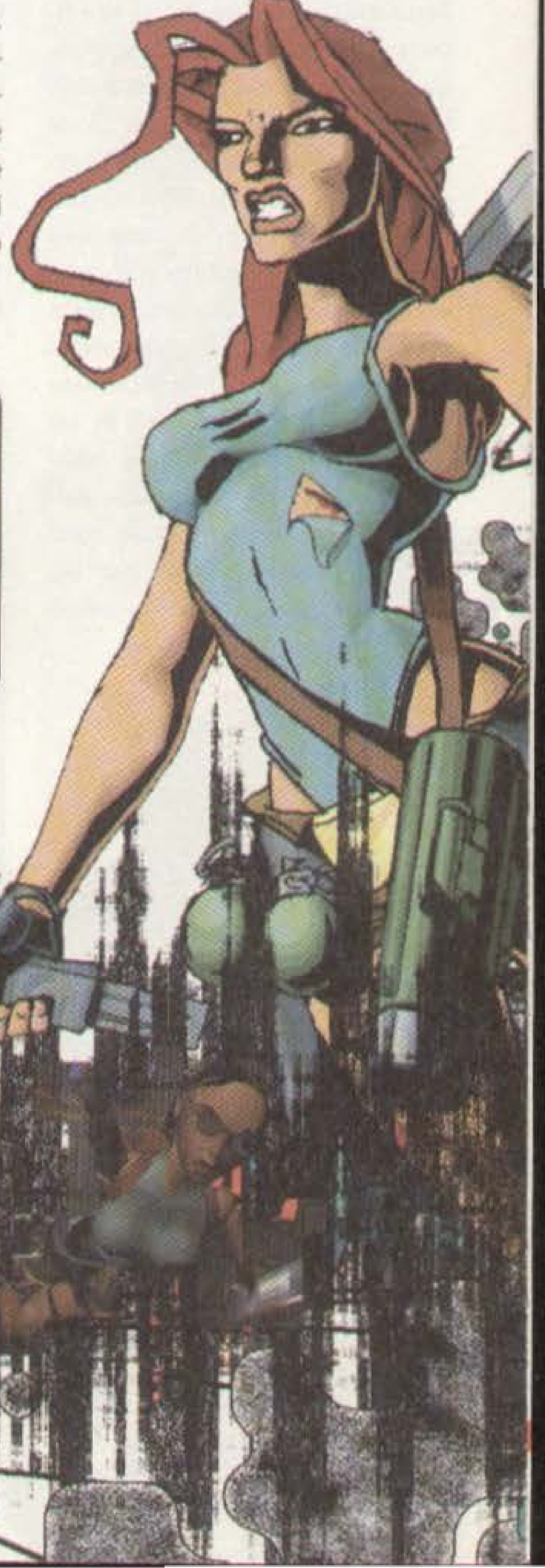
Uccidete i due leoni all'inizio del livello e spingete il blocco di cemento armato per aprire la porta. Entrate nel tempio, uccidete i gorilla, salite le scale e spostate la leva. Scendete e spostate anche la leva al centro della stanza. Uscite dal tempio, e fate fuggire un sicario in uno scontro a fuoco nella stanza principale. Spostate il blocco di cemento sull'altro simbolo per aprire la seconda porta, e portatelo di fianco alla colonna più bassa. Saltando di colonna in colonna, raggiungete la piattaforma sporgente sopra al blocco di cemento e raccogliete il Medi Pack e le cartucce (primo segreto). Sempre dalle colonne raggiungete l'ultima porta aperta spostando il blocco (troverete un Medi Pack anche sulla cima di uno dei pilastri bianchi), percorrete il corridoio fino allo scivolo e lasciatevi cadere. Prima di terminare la "corsa", spiccate un balzo per raggiungere una stanza nascosta: qui troverete un Medi Pack e le munizioni per lo shotgun (secondo segreto). Tornate indietro, tuffatevi in acqua e percorrete il tunnel (facendo attenzione al caimano), quindi emergete nella prima stanza che incontrerete. Anche qui prendete le munizioni dello shotgun (terzo segreto), tuffatevi nuovamente e riemergete nella stanza successiva, quindi azionate la leva per prosciugare la zona dall'acqua. Adesso potete lasciarvi cadere nel tunnel asciutto e uccidere il caimano. Correte alla fine del corridoio e salite le scale a destra, dovreste raggiungere il salvataggio. Proseguite fino a trovarvi su uno strapiombo, e a vedere sotto di voi una sorta di labirinto composto da molte piattaforme. Qui dovrete rintracciare (e azionare) quattro leve, per aprire le altrettante porte dei quattro tempi da esplorare in seguito: Thor, Atlas, Neptune e Damocles. Nel tempio di Thor dovrete evitare il fulmine, far cadere il grande maglio (passate in corsa sul riquadro marrone sul pavimento), usare i blocchi di cemento per raggiungere la piattaforma vicina al soffitto e recuperare così la prima chiave. Nel tempio di Damocles, raggiungete la parte opposta della stanza (rispatto a dove siete entrati), prendete la seconda chiave e scappate fuori, per evitare le spade che cadranno dal soffitto. Nel tempio di Atlas, uccidete il gorilla, evitate la pietra rotolante nascondendovi in un buco nelle vicinanze, quindi recuperare la terza chiave. Nel tempio di Neptune, infine, dovrete tuffarvi in acqua, raggiungere la leva che vi aprirà il cancello dietro al quale sta la quarta chiave, e uscire. Scendete a "pianterreno", e infilate le quattro chiavinelle relative toppe, non prima di essere entrati nella stanza che contiene un Medi Pack e delle muizioni (quarto segreto). In questo modo terminerete il livello.











LIVELLO 6 COLOSSEUM



Correte in avanti, fermatevi davanti all'acqua e sparate al caimano, tuffatevi e seguite il tunnel fino a emergere in una nuova area. Qui uccidete i tre leoni a guardia del tempio, compreso quello dopo le prime scale. Tornate fuori e costeggiate il tempio sulla sinistra, fino a trovarvi davanti a una parete che dovrete scalare. Dall'alto saltate sul tempio, e percorrete il cornicione fino a trovare il Medi Pack. Tornate indietro, e salite sul secondo cornicione sopra di voi. Percorrete anche questo, e alla fine lasciatevi scivolare per raggiungere con un salto l'apertura a sinistra della pozza d'acqua, dove troverete le munizioni dello shotgun (primo segreto). Tornate sull'estremità del secondo cornicione e stavolta saltate subito a sinistra, verso un portale nascosto. Andate sul bordo della buca, e sparate ai due caimani sotto di voi. Scendete e raccattate il Medi Pack in un angolo, usate la fenditura nella parete a sinistra per andare dall'altra parte, fermandovi nel cunicolo che incontrerete per prendere le munizioni (secondo segreto).

Una volta dall'altra parte, seguite il tunnel fino alle scale sulla destra e salitele. Uccidete gli animali, mettete in fuga il sicario, scendete dal dirupo e entrate nella porta nell'angolo a sinistra. Scivolate dalla rampa, fate fuori i due leoni e azionate le due leve. Correte per il corridoio appena aperto, salite dalla buca uccidete i leoni. Correte al lato opposto del colosseo, infilatevi nel portale fra le rocce e scivolate giù dalla rampa. Salite sui quadrati grigi e azionate le leve per aprire i vari cancelli e l'ultimo portone nella prima stanza. Uscite da qui, agli spuntoni salvate il gioco e proseguite per arrivare in cima al colosseo. Salite a prendere le munizioni, tornate sulle rocce e raggiungete la costruzione alla vostra destra.

Entrate nella stanza a destra, sparate ai gorilla, andate alla camera successiva e tirate il blocco di pietra. Infilatevi nel corridoio nascosto, prendete il Medi Pack e tirate la leva. Correte a destra sul cornicione esterno, e alla fine salite sugli spalti per entrare nell'ultima stanza. Quando il cancello si chiude dietro di voi, buttatevi nella buca e lasciate rotolare giù il masso. Risalite, azionate la leva poco più avanti , scendete dallo scivolo e tornate fuori. Uccidete la pantera, fate fuggire il sicario e entrate nel portale sulla sinistra. Entrate nella stanza, raggiungete la piattaforma della leva, azionatela e salite ancora fino alla stanza segreta, dove racoglierete due Medi Pack, i proiettili per l'Uzi e la Magnum (terzo segreto). Tornate sul cornicione e entrate nell'ultimo portale, arrivate alla pozza d'acqua e azionate la leva, quindi tuffatevi. Seguite il tunnel fino alla nuova stanza, prendete il Medi Pack e spingete il blocco di pietra fino alla nuova stanza, quindi tiratelo dall'altro lato per raggiungere un'ulteriore camera, dove troverete una chiave arrugginita. Uscite dal colosseo, uccidete il gorilla e raggiungete la stanza con i letti bianchi, infilate la chiave nella toppa, superate il cancello già aperto e tuffatevi in acqua.

Nuotando, dirigetevi verso la prima apertura che troverete e, in questa stanza, azionate la leva. Tornate in acqua e proseguite fino alla fine del livello.





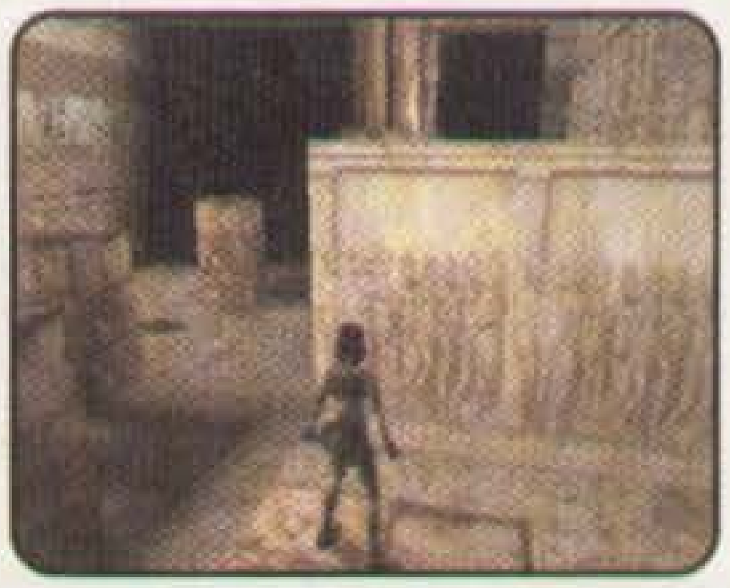
LIVELLO 7 PALACE MIDAS

Dalla piscina e correte verso i pilastri alla fine del tunnel. Uccidete i due gorilla e attraversate il portale per entrare nel tempio. Sparate agli altri tre gorilla, prendete il Medi Pack vicino alla porta e entrate. Correte nel tunnel, tirate la leva e tornate alla piscina, uccidendo i gorilla sulla strada. Andate a sinistra, fate fuori il caimano. Proseguite stando sulla destra, e alla diramazione girate a destra, in fondo andate a sinistra e uccidete il gorilla, quindi raccattate le munizioni della Magnum.

Tornate indietro, correte a destra e uccidete i due leoni. Girate ancora a destra, uccidete i tre pipistrelli e prendete il Medi Pack. Andate alla rampa di scale parallela al tunnel, salitela e seguite il nuovo tunnel fino alla prossima area. Uccidete i tre gorilla, correte all'ultimo pilastro a destra e saliteci, da qui saltate sulla cima dei portali e prendete Medi Pack e cartucce. Tornate sui pilastri, e saltate da uno all'altro per raggiungere le cinque leve. Azionate la prima, calatevi nel buco e tirate anche quella che troverete di sotto. Passate il cancello, correte e girate a sinistra due volte, per arrivare nella stanza delle torce. Scendete le scale sulla destra e uccidete i topi nell'acqua, quindi saltate velocemente da una torcia all'altra (se prendete fuoco buttatevi in acqua). Prendete la barra di piombo, tuffatevi in acqua e tornate indietro. Andate alle cinque leve, abbassate la quarta e la terza, quindi rialzate la prima. Scendete e oltrepassate il portale aperto fra le due colonne, superate la nuova stanza, e nel tunnel prendete le scale che scendono. Tirate il blocco nella parete, quindi salite su per le scale. Tornate nella stanza appena crollata, e raggiungete il passaggio aperto nella parete, saltando fra le colonne distrutte. Percorrete il cunicolo, uccidete i gorilla e saltate in acqua. Attirate l'attenzione dei due caimani, uscite dall'acqua e fateli fuori. Nuotate fino alla stanza segreta, e raggiungete il Medi Pack e le munizioni (primo segreto) con una serie di salti senza interruzioni. Tornate in acqua, al bivio girate a sinistra e riemergete; calatevi dal cornicione per raggiungere le due scatole di munizioni e il Medi Pack sulla destra (secondo segreto), saltate fuori da questa nicchia e uccidete il gorilla. Proseguite lungo gli spazi fra le colonne di destra finché trovate un Medi Pack, tornate indietro e saltate sul cornicione. Uccidete i due gorilla, saltate verso la parete di roccia, che in una nicchia contiene un Medi Pack.



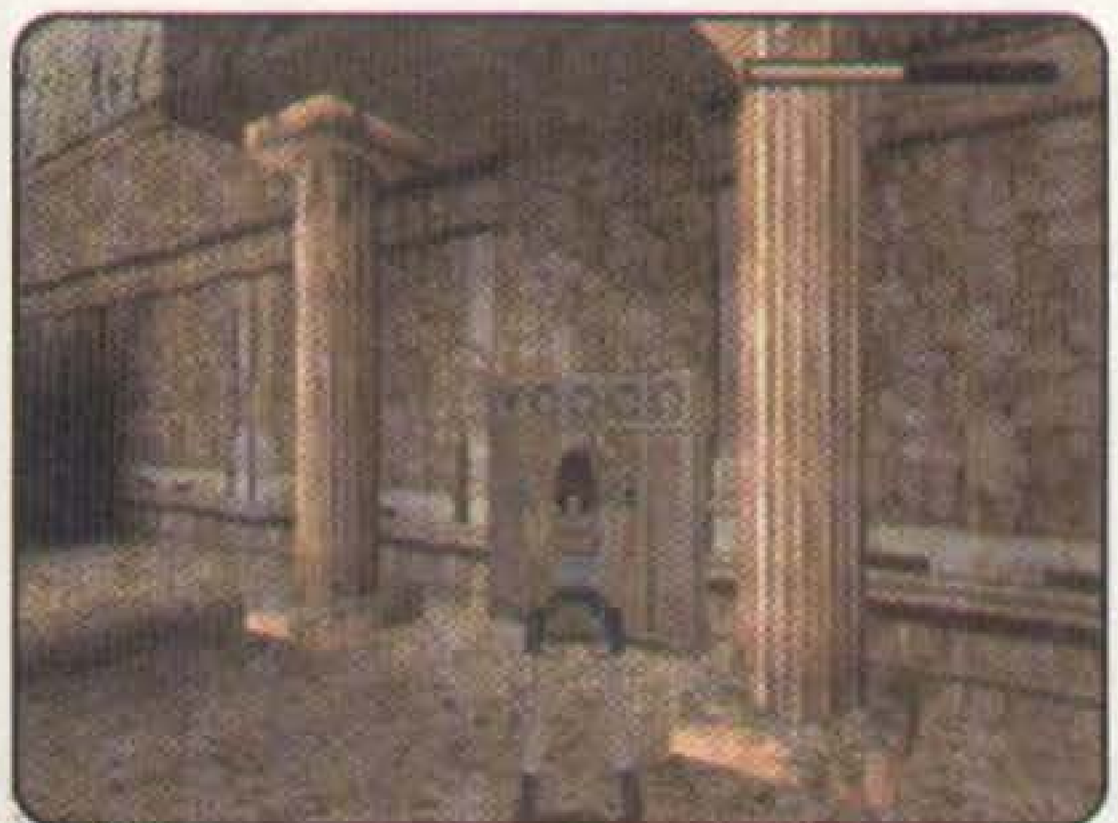
Da qui aggrappatevi al bordo del cornicione, e percorretelo a braccia fino all'estrema sinistra. Da qui saltate verso il nuovo passaggio davanti a voi, percorretelo e saltate il pavimento pericolante, scendete lo scivolo e andate giù fino a ritrovarvi sul cornicione nella stanza iniziale. Percorretelo (uccidendo il leone), passate il portale che vi troverete davanti e salite sulla "finestra" a sinistra nel tunnel. Da questo pilone saltate su quello di destra, quindi rientrate nel tunnel. Uccidete il caimano nell'acqua, tuffatevi e raggiungete a nuoto la stanza successiva. Proseguite fino a saltare sul tetto del tempio, e prendete la seconda barra di piombo. Calatevi dal tetto nel punto vicino al salvataggio, uccidete i due leoni e tornate alle cinque leve. Azionate la quinta e la quarta leva, scendete e raggiungete la stanza appena aperta, piena di spuntoni. Camminateci attraverso dirigendovi alla porta sulla destra, tirate il blocco a destra della rampa due volte, infilatevi nel tunnel così aperto e azionate la leva. Tornate nella



stanza degli spuntoni, e saltate da un pilastro all'altro fino al passaggio in fondo a destra. Qui uccidete il gorilla e prendete la terza e ultima barra di piombo. Tornate alle cinque leve, azionate la terza e la prima, quindi tornate alla piscina iniziale, scendete le scale e raggiungete il giardino. Uccidete i due gorilla, prendete il Medi Pack sul tetto e da qui entrate nella stanza di Re Mida.

Avvicinatevi alla mano del Re e tirate fuori i lingotti di piombo per trasformarli in oro. Tornate al giardino e, davanti al cancello, dirigetevi a destra per cercare una leva nascosta dietro un albero. Azionatela e seguite il percorso aperto per trovare le Magnum, un Medi Pack e le munizioni dello shotgun (terzo segreto). Fate attenzione alla morsa d'acciaio. Tornate alla stanza delle cinque leve e cercate l'ultima porta aperta, entrateci e uccidete il leone. Proseguite salendo tutte le scale, che vi porteranno a un salvataggio con vicino delle munizioni. Tornate indietro a metà delle scale, entrate nell'ultima stanza e inserite i lingotti nelle apposite nicchie. Questo vi aprirà il passaggio per il livello successivo.







STAR GLADIATOR

A quanto pare, nel creare *Star Gladiator*, la Capcom non si è semplicemente limitata a passare in tre dimensioni, ma ha anche apportato dei notevoli cambiamenti alla struttura delle mosse classica, definita comunemente "alla *Street Fighter*". Per correre in aiuto di tutti coloro che si trovano in difficoltà, vi forniamo una guida completa di tutte le mosse di *Star Gladiator*, ricordandovi che abbiamo volutamente omesso quelle già contenute nel manuale.

QUALCOSA DA SAPERE

In genere non dovrete rispettare nessuna particolare condizione per eseguire le mosse di *Star Gladiator*. In caso contrario, nella lista delle mosse di ogni personaggio sono segnati dei numeri tra parentesi quadre; fate riferimento a questi per trovare le giuste combinazioni di mosse. Notate che la scritta "rapidamente" vicino a un tasto significa che lo dovete premere più volte velocemente. Gli attacchi comuni sono ampiamente trattati nel manuale quindi non li descriveremo con completezza, ma parleremo solo della loro utilità.

Plasma Strike: premendo □ + △ + ○ otterrete questa potente mossa. Purtroppo, è abbastanza inutile, partendo lentamente e potendo facilmente essere parata. Bello l'effetto che genera se terminate un round con essa.

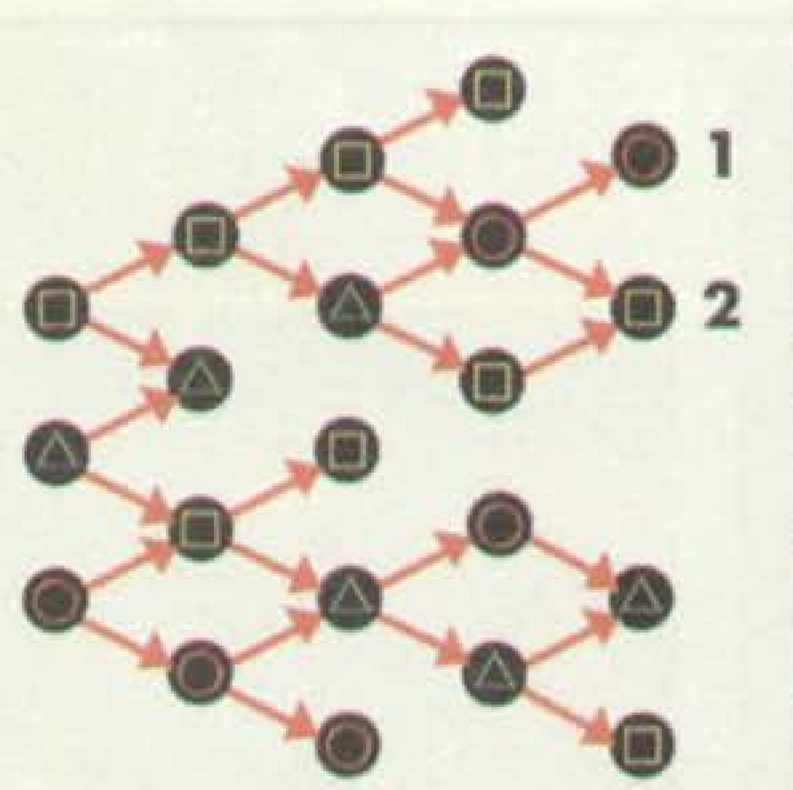
Plasma Reverse: è fondamentale imparare questa tecnica. Potrete sia aprire la guardia dell'avversario (▶ + □ + ✕, o ▶ + △ + ✕), sia colpirlo direttamente con un contrattacco (◀ + □ + ✕, o ◀ + △ + ✕) molto dannoso. È fondamentale usare un buon tempismo e individuare il tipo di fendente (orizzontale o verticale) con cui il vostro avversario sta per colpirvi.

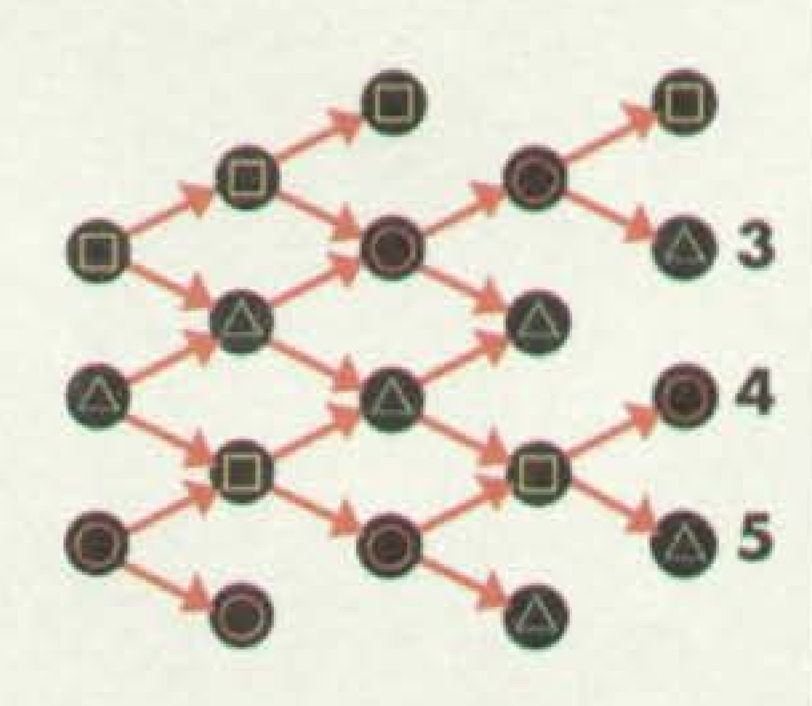
Plasma Combo e Plasma Final: esistono tre tipi di Plasma Combo, di cui troverete i diagrammi in queste pagine. Al termine di certe sequenze, sarà segnato un numero. Fate riferimento alla tabella delle Plasma Final per sapere come terminare la combo con il personaggio in uso.

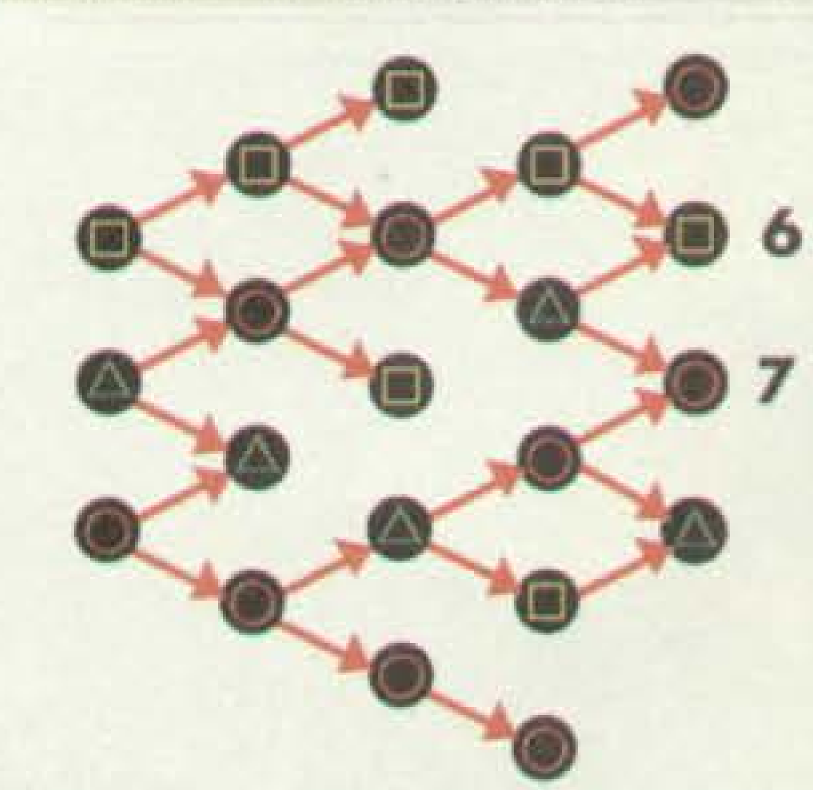
Personaggi Segreti: esistono tre personaggi segreti in *Star Gladiator*. In questo help troverete i trucchi e le mosse dei primi due. Per ottenere il terzo, Blood, andate a leggere i random di questo mese.

PLASMA FINAL

Hayato	Tipo A	Dopo **2**, ▲ + □
June	Tipo K	Dopo **7**, ▲ + ○
Saturn	Tipo B	Dopo **3**, △
Zelkin	Tipo K	Dopo **6**, ▲ + □
Gore	Tipo B	Dopo **5**, □
Rimgal	Tipo K	Dopo **6**, ○
Gamof	Tipo B	Dopo **4**, □
Gerelt	Tipo A	Dopo **2**, □
Vector	Tipo B	Dopo **4**, ○
Bilstein	Tipo A	Dopo **1**, □
Kappah	Tipo A	Dopo **2**, □











Un personaggio medio dalla buona varietà di attacchi. Niente di sconvolgente o particolarmente spettacolare, ma i suoi fendenti rappresentano un pericolo per chiunque, soprattutto se la sua spada è allungata.

→ ↘ ↓ ↙ ← + □

↓ ↘ → + △, △

↓ ↙ → + △, △, □

→ + ○, ○

○ + ✕ (Salto leggero)

Durante il salto leggero □ o △

↓ ↓ ↓ (ingrandisce la spada [1])

↓ ↓ ↓, □ □ → ✕ △ (ingrandisce la spada [2])

Durante [1], → ↘ ↓ ↙ ← + □

Durante [2], ↓ ↓ ↓ (riporta la spada alle dimensioni originali [3])

Durante [2] o [3], → ← → ← + ○

Durante [2] o [3], → ↓ ↘ + □ (fino a tre volte di fila)

Durante [2], → ← → ← → ← + ○





Grazia e agilità sono le sue principali caratteristiche. June unisce delle ottime combo di calci all'uso aggraziato del suo cerchio energetico. Purtroppo, il suo raggio d'azione è estremamente limitato.

↓ ↘ → + □, □

↓ ↘ → + □, ○

← → + △, ○

↓ ↑ + ○, □

○ +✕ (Capriola)

Durante la capriola □ □ → + ✕ △

In corsa □ o △

In corsa ○

Di spalle ○ [1]

Durante [1] ○ +✕

↓ ↙ ← + ✕

↓ ↑ + ○, □ □ → ✕ △





Il personaggio più "pazzo" del gioco. Non dispone di molte mosse speciali, ma questa mancanza è bilanciata dalla portata che hanno i suoi dischi, capaci di colpire a distanza.

→ + △, △

↓ ↙ ← + △

↓ ↙ ← + △, △, △

↓ + ○, → + ○

In corsa □ o △

In corsa ○





Se non fosse per le sue esagerate dimensioni, Gamof potrebbe essere scambiato per un Ewok. Lento e potente, possiede una notevole varietà di proiezioni, alcune in grado di depletare più della metà della barra di energia.

↓ + △, → + □

← → + ○ (avversario a terra)

In corsa □ o △, △

In corsa ○

↓ ↖ → + ○

Da dietro → ↖ ↓ ↙ ← + ○ (proiezione)





Estremamente lento, ma efficace sia in corpo a corpo, sia a lunga distanza. Vector è, infatti, l'unico personaggio a essere dotato di proiettili in grado di colpire a distanza e di un potente laser imparabile.

↓ ↙ ← + □

↓ ↑ + ○

→ + ○, ○

In corsa □ o △

In corsa ○

Di spalle ○





Il fioretto di questo lottatore è un arma assolutamente da non sottovalutare. Veloce e preciso, possiede inoltre un ottimo raggio d'azione. Purtroppo però, gli attacchi di Gerelt peccano un po' di varietà, risultando quindi prevedibili.

↓ ↘ → + □

↓ ↘ → + □, □ (rapidamente)

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente)

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente), → + □

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente), △

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente), ○

→ → + ○

In corsa □ o △

In corsa ○

In corsa ○ + ✕

Avversario a terra → ← + ○ (avvicinatevi alle gambe)





Rimgal è l'unico combattente che unisce in maniera ottimale potenza e velocità. Per riuscire, però, a ottenere degli ottimi risultati dovrete allenarvi parecchio nell'utilizzo delle sue varie mosse, che comunque peccano un po' di varietà.

↓ ↙ ← + ○

← ↙ ↓ ↘ → + ○

↓ ↓ (per sdraiarsi a terra **[1]**)

Durante **[1]**, ○

Durante **[1]**, ↓ ↘ → + ○

In corsa □ o △

In corsa △ (rapidamente), □

In corsa ○

Di spalle ○

Quando l'avversario è in aria ↓ ↑ + ○





Giocare con Zelkin richiede una strategia del tutto differente dagli altri personaggi. La sua caratteristica di rimanere in volo deve, infatti, essere ottimamente sfruttata per riuscire al meglio, ma potrebbe essere inefficace contro avversari esperti.

← → + □

← → + △

In corsa □ o △

In corsa ○

Di spalle ○ (rapidamente)

→ ↖ ↓ ↗ ← + ○ (rapidamente)

↓ ↑ (super salto [1])

Durante [1], ↓ + ○

Durante un salto, S

Durante un salto, □ + △ [2]

Durante un salto, ↓ + ✕

Durante [2], ✕

Durante [1], → →





Si tratta del personaggio che possiede la più alta varietà di mosse. Potrete sconfiggere i vostri avversari sdraiandovi a terra, diventando enormi o, semplicemente, con i suoi efficaci fendenti. Per imparare bene, però, avrete bisogno di molto allenamento.

↓ ↙ ← + ○

↓ + ○ + ✕ (si sdraia per terra [1])

Durante [1], ← → + ○

Durante [1], □ + △ (proiezione)

Durante [1], ✕

Durante [1], ↓ + ✕, o ↑ + ✕

Durante [1], → →, o ← |

↓ ↓ ↓ (Gigante [2])

Durante [2], ↓ ↓ ↓ (diventa più grosso [3])

Durante [3], ↓ ↓ ↓ (torna alle dimensioni normali)

Durante [2] o [3], ↓ ↙ ← + ○, ○, ○

In corsa □ o △

In corsa ○

Di spalle ✕

Avversario a terra → ← + ○ (avvicinatevi alle gambe)





Controllando il boss finale del gioco, scoprirete le sue incredibili potenzialità. Al di là della sua potenza (compensata dalla sua lentezza), Bilstein può diventare invisibile oppure levitare evitando efficacemente i colpi avversari.

Per controllare Bilstein:

1. Andate su Hayato nello schermo di selezione
2. Tenete premuti Select, L2 e R2 quindi andate su Gore
3. Premete ✕, ○, ✕, ○, □, □, □, △, △, △, ✕ + ○

↓ ↘ → + □ ↓ ↑ + □

↓ ↑ + □

↓ ↑ + □, ↓ ↑ + □

← → + △

→ + △, □, □

Di fronte a un avversario voltato, ○ [1]

Durante [1], ○, ○

Durante [1], ○, □

○ + ✕ (per levitare [2])

Durante [2], ✕

Durante [2], □

In corsa □ o △

In corsa ○

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ + △ (proiezione)

← + ○ (per sparire)





Questo curioso personaggio è davvero molto divertente da usare. Anche se è una versione modificata di Gerelt, le sue mosse aggiuntive sono molto efficaci e la sua lunga lancia garantisce una area di efficacia decisamente maggiore.

Per controllare Kappah

1. Eseguite il codice per Bilstein e andate su quest'ultimo
2. Tenete premuti Select, L2 e R2 quindi andate su Hayato
3. Premete ○, □, △, □, ✕, □, △, □, ○, □, ✕ + △

↓ ↘ → + □

↓ ↘ → + □, □ (rapidamente)

↓ ↘ → + □, ○

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente)

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente), → + □

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente), △

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ (rapidamente), ○

→ ↘ ↓ ↙ ← + △

→ → + ○

↓ ↙ ← + ○

↙ + ○, ← + ○

→ ↘ ↓ ↙ ← + □ + △ (15 Hit combo)

In corsa ○ + ✕

Avversario a terra → ← + ○ (avvicinatevi alle gambe)

← → + ○ + ✕

RANDOM

STREET FIGTHER ALFA 2

Per usare Chun li di super Street fighter due turbo.
1 Tenete premuto select.
2 Andate su Chun li per cinque secondi.
3 Premete il pulsante "A".

Per giocare con Super Akuma.
1 Andate su Akuma
2 premete select
3 Andate su Adon, Chun li, Guy, Rolento, Sakura, Rose, Birdie, Akuma, Bison, Dan, Akuma
4 Premete e tenete premuto Select, quindi premete schiacciate il pulsante di un pugno o di un calcio.

Per salvare Super Akuma sulla Memory Card.
1 Finite il gioco con Super Akuma.
2 Andate su Akuma.
3 Premete e tenete premuto Select per cinque secondi.
4 Premete il pulsante "A".
5 Salvate i dati e Super Akuma starà con voi per sempre.

WAVE RACE

Per cavalcare un delfino.
Selezionate lopzione "Stunt mode" e andate al Dolphin Park. Qui prendete tutti gli anelli e esibitevi in tutte le acrobazie riportate più avanti. Se avrete fatto tutto quanto in maniera corretta dovreste sentire il suono di un delfino.

1 Handstand (in movimento: premete giù e su).
2 Spin,i.e. "backwardride" (in movimento: muovete il controller in senso orario).
3 Stand (in movimento: muovete il controller in senso antiorario e continuate a tenerlo premuto verso il basso subito dopo.
4 Roll left (sulla rampa: date un impulso a destra e tenete premuto a sinistra subto dopo il salto).
5 Roll right (sulla rampa: eseguite l'esatto contrario di Roll Left).
6 Flip (sulla rampa: tenete premuto in alto e appena dopo il salto, tutto in basso).
7 Dive (sulla rampa: Eseguite l'esatto contrario di Dive, cercando di tenere la moto in acqua per almeno un paio di secondi).

Ora uscite e selezionate la modalità Campionato, ancora Dolphin Park , e scegliete il vostro pilota tenendo il controller premuto verso il basso.

ANDRETTI RACING

1 Durante il gioco mettete in pausa e andate RaceStrategy"
2 Premete e tenete premuto L1+L2+R1+R2+X+Cerchio+Select.

BLACK DAWN

Mettete il gioco in pausa e premete Select, L2, Select, R2 prima di inserire i codici riportati qui di seguito:

Carburante e munizioni al massimo: triangolo, triangolo, triangolo, cerchio.

Modalità Cyclegun: Select, Select, Select.

Armi al massimo: L1, L2, R1, R2.

Missione completata: Triangolo, Triangolo, Triangolo, giù, giù, giù.

Potenziare l'arma: L1, L1, R1, R1.

TWISTED METAL 2

Per giocare con Minion:
Andate allo schermo di selezione dei personaggi e premete: L1, su, giù, sinistra.

Per giocare con Sweet Tooth.
Allo schermo di selezione dei personaggi premete: su, L1, triangolo, destra.

TIME COMMANDO

Ecco tutte le password per il livello di difficoltà "normal".

Roman: xcbvvefm
Japanese: cmublbgo
medieval: owdibbgq
Conquistador: kwiyfdfm.
Wild West: uxrjevnq.
Modern Wars: uzxnoyno.
Future: qfkzjfla.
Virus: serdlpil

PANDEMONIUM

Ecco altri due livelli aggiuntivi di questo splendido gioco

Livello 17: POABEBMA.
Livello 18: ADEAEIIF

Andate alla schermata di inserimento delle password e digitate i seguenti codici:

TWISTEYE: premete e tenete premuto L1 e L2 con la croce direzionale per far ruotare lo schermo, premete verso il basso per farlo tornare al centro.

HARDBODY: invincibilità.

OTTOFIRE: arma permanente.

VITAMINS: trenta vite tutte per voi.

CORONARY: una grande quantità di cuoricini extra.

BORNFREE: tutti i mondi compreso quello finale sono abilitati.

BLAZING DRAGONS PSX

La password finale del gioco è: V?U5MK 4N6LUL OHW5CB.

FINAL DOOM PSX

Mettete il gioco in pausa e inserite i seguenti codici:

Per cambiare livello: destra, sinistra, R2, R1, triangolo, L1, cerchio, X,

Mappa con tutti i nemici: triangolo, triangolo, L2, R2, L2,R2, R1, quadrato.

Mappa con tutti gli oggetti: triangolo, L2, R2, L2, R2, R1, cerchio.

Armi al gran completo: giù, L2, quadrato, R1, destra, L1, sinistra, cerchio.

Visione a raggi X: L1, R2, L2, R1, destra, triangolo, X, destra.

LOMAX PSX

Cambiare livello.
Premete giù, start, su (premetelo e tenetelo premuto), L1 (premetelo e tenetelo premuto), triangolo, cerchio, X, quadrato.
A questo punto dovreste veder apparire un numero di fianco a Lomax.
Premete e tenete premuti i tasti su, L1, select, start, per saltare i livelli.

LOADED SATURN

1 durante una normalissima partita mettete in pausa e selezionate BGM volume.
2 premete e tenete premuto L,Z,B,X,C,R.
3 Premete "L" durante il menu della pausa per avere accesso al Chea menù.

STREET FGHTER ALFA II SATURN

Evil Ryu.
1 Muovete il cursore su Ryu, quindi premete e rilasciate Start.
2 Muovete il cursore su Adon, Gouky, Adon, Ryu
3 Tenete premuto start selezionando Ryu.

CRUISIN'USA N64

Veicoli extra.

Potrete selezionare l'autobus, la Jeep e la macchina della polizia se terrete premuto il pulsante della visuale e start mentre scegliete il vostro mezzo.

PILOTWINGS 64 N64

Wario sul Monte Rushmore.

Potrete rimpiazzare Mario sul montecon la faccia di Wario.

1 Selezionate Cannonball, Puntate Mario, sparatevi.
2 La faccia diMario verrà rimpiazzata da Wario.

Carburante illimitato.

1 In qualsiasi momento del gioco mettete in pausa.
2 Quindi premete su, giù, sinistra, destra

Giorno nella notte.
Nel primo livello, cercate una grotta sotto il castello, entrateci e quando uscirete scoprirete che è notte.

GUARDIAN HEROS SATURN

Mentre giocate, inserite uno dei seguenti codici.

Per recuperare energia: tenete premuto x+y+z+su

Per morire: tenete premuto x+y+z+giù.

Per saltare un livello: Tenete premuto R+start

Per saltare due livelli: Tenete premuto r+a+start

Per saltare tre livelli: Tenete premuto r+b+start.

F1 PSX

Pista aggiuntiva:
1 Andate allo schermo delle opzioni dove dicono Pratica, Qualifica, Corsa.
" premete e tenete premuto Select, quindi velocemente schiacciate sinistra, cerchio, cerchio, triangolo, triangolo, su, destra.

4X4 Trucks
1 Ripetete il primo punto
2 Premete e tenete premuto select quindi schiacciate velocemente destra, su, triangolo, sinistra, su, quadrato, trianglo.

Motorbikes
1 Ripetete il primo punto
2 tenete premuto Select e schiacciate giù, su, cerchio, triangolo, destra, su, quadrato, triangolo

Lava Track
1 Ripetete il primo punto.
2 Tenete premuto Select e schiacciate quadrato, cerchio, su, destra, destra, cerchio, X.

Mad Murray.
1 Ripetete il primo punto.
2 Tenete premuto Select e schiacciate sinistra, cerchio, su, giù, giù, destra, cerchio, quadrato, quadrato.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO per Snes i seguenti giochi: Donkey Kong Country L. 60.000, Mortal Kombat 2 L. 50.000, Dragon L. 40.000, Mickeymania L. 50.000, Tiny Toon L. 60.000, Super Mario Kart L. 60.000, Street Fighter 2 Turbo L. 50.000, Fifa Soccer '96 L. 60.000.
Luigi - tel. 095/7835647

VENDO Sega MD (it.) a L. 385.000 trattabili con 9 cassette + 2 pad a 6 e 3 tasti + adattatore per giochi giapponesi. Il tutto in ottime condizioni. Inoltre vendo anche GB + cuffia stereo + cavo link per rifare il doppio + garanzia + 3 giochini + accessorio per giocare senza pile e + una custodia gratis. Il tutto a L. 198.000 trattabili. Massima serietà.
Alessandro - tel. 0586/402641 ore pasti

VENDO per Sega Saturn il gioco Gradius Deluxe Pack (jap) a L. 50.000. Scambio con uno dei seguenti giochi di qualsiasi versione: Rayman, Wipeout, Vampire Hunter, X-Man, Dytona, Panzer Dragon. Annuncio sempre valido.
Marcello - tel. 095/902423 dalle ore 13.30 alle ore 16 e dalle 21

VENDO volante + pedaliera (Mad Catz) x PSX a L. 70.000.
Luigi - tel. 0566/53624 - 53202

VENDO Sega MD 2 europeo + 1 joypad a 3 tasti + 2 cartucce: Dragon The Bruce Lee Story e Bart's Night Mare, con istruzioni in italiano. Tutto in ottime condizioni, usato poche volte a L. 270.000 e in più regalo la cartuccia I Puffi. Annuncio valido solo per Veneto.
Fabio Tronchini - via Zambeccari, 6 - 31100 Treviso - tel. 0422/400543 da lunedì al sabato ore pasti

VENDO per PSX: Actua Soccer, Ridge Racer Revolution e Fade to Black. Inoltre vendo serie completa cartone animato Bem e altri.
Manuele - tel. 0578/757907 ore pasti

VENDO Sony PSX pal + 2 joypad + cavo link + RFV adapter + tutti i cavi + memory card + 9 giochi a L. 1.000.000 trattabili, oppure vendo il PSX con i vari accessori a L. 350.000 + 70.000 per ogni gioco. Scambio PSX + tutti gli accessori + giochi con Nintendo 64 + Super Mario 64. Il tutto è in ottime condizioni e gli imballaggi sono originali.
Alessandro - Paolo - tel. 0736/341758 ore pasti

VENDO giochi americani per Nintendo 8 bit (mai usciti in Italia) a L. 30.000: S. Contra, Turtles 3, Batman Return of Joker, Mega Man 4, Mega Man 5, Mega Man 5 e Mega Man 6. Imperdibili per i collezionisti.
Filippo - tel. 0547/301233 festivi e prefestivi mattina

VENDO Neo Geo CD jap + 17 titoli a prezzo interessante. Vendo anche Mega Drive + 2 joypad + 5 giochi tra cui Virtua Racing e NBA Jam a sole L. 250.000.
Gabriele - tel. 0142/464012 dalle 15 alle 18

VENDO console PSX (6 mesi di vita) più 6 giochi e volante per F1 a L. 500.000.
Luca - tel. 0372/436115

VENDO i seguenti titoli per Sony PSX: Ridge Racer (usa), Shell Shock (usa) a L. 40.000; Air Combat (pal) a L. 40.000, Ridge Racer Revolution (pal) e NHL Face Off (pal) a L. 60.000; Extrme Games (pal) a L. 55.000. Valido per Milano e provincia.
Luca - tel. 02/48701434 ore serali

VENDO MD con 3 joypad di cui uno a 6 tasti + adattatore universale + i seguenti giochi: Sonic 1 e 2, Street Fighter SCE, Alex Kid, Last Battle, Bonanza Bros, Topolinomania, MK 2 e 3.
Danilo - tel. 0823/352675 dalle 20 alle 21

VENDO Neo Geo CD con joypad, joystick e 10 giochi tra cui: Fatal Fury 3, Fatal Fury Real Bout, Art of Fighting 2, World Heroes Perfect ad un prezzo eccezionale. Oppure scambio il tutto con PSX o Saturn.
Matteo - tel. 010/802987

VENDO Sega MD 2 (italiano) + 2 joypad + World Cup Italia 90 + Il Re Leone + il fucile che si trasforma in pistola e in cannocchiale con 6 giochi inclusi. Tutto originale con 4 mesi di vita. Tutto a L. 400.000 oppure scambio con Sega Saturn con almeno 1 gioco.
Rocco - tel. 0966/961981 alle 20.30

VENDO Sony PSX giapponese + 2 giochi a L. 650.000 trattabili oppure + 3 giochi a L. 700.000 trattabili.
Enrico - tel. 011/841100

VENDO Sega MD in ottime condizioni con 2 joypad a 6 tasti con manovella direzionale + 20 giochi. Prezzo trattabile minimo L. 570mila.
Giuseppe alias Lerch - tel. 080/4972161

VENDO MD 16 bit, cassetta inclusa (Sonic Hedgehog) + 2 joypad e le seguenti cassette: Fifa Soccer 96 L. 50.000, Word Cup Tennis L. 35.000, European Club Soccer L. 25.000 in regalo Fiffa Soccer 95 se si compra tutto il blocco.
Sergio - tel. 02/6424512 ore pasti serale

VENDO/scambio giochi per SNes pal, Killer Instinct per Primal Rage. Vendo Street Fighter II a L. 35.000. Adattatore per le cassette giapponesi americane L. 35.000 per SNes pal.
Alessandro - tel. 02/8241614 cena

VENDO per PSX i seguenti giochi: Tekken 2, Alone in the Dark, NBA Total 96, Andretti Racing, Wipeout, Loaded, Namco vol. 1, Ridge Racer Revolution ed altri; cerco Tunnel Bit, Top Gun, Chessmaster 3D.
Paolo - tel. 02/7388528 ore pasti

VENDO Sega GG + 5 giochi (alcuni completi di istruzioni in italiano e confezioni). Vendo giochi anche separatamente, tutto in ottime condizioni (quasi nuovo) ed il trasformatore. Tutto a L. 330.000.
Giuseppe - tel. 0566/53779 - 0564/34042

VENDO per PSX pal Ridge Racer Revolution e Resident Evil a L. 80.000 ciascuno o L. 150.000 in blocco (no scambi) si esige max serietà.
Fabrizio - tel. 0931/591192

VENDO giochi per Sony PSX e Sega Saturn a L. 65.000. Disponibilità anche le ultimissime novità.
Fabrizio - tel. 0934/551518 dalle 14.30 alle 16 e dalle 20 alle 23.30

VENDO Sony PSX + Tekken, Rayman, Alone in the Dark, Fade to Black, Total NBA + vari demo L. 750.000 oppure scambio con Saturn con almeno due giochi.
Daniele - tel. 06/7027161

VENDO giochi per PSX a buon prezzo.
Massimiliano - tel. 0347/3712737

VENDO Commodore 64 con datassette e numerosi gioch, lettore dischetti con più di 30 dischetti con relativo contenitore e un joystick L. 400.000 trattabile. Inoltre vendo giochi per SNes a partire da L. 30.000 e giochi per GB a partire da L. 20.000.
Fabio - tel. 0543/550133

CERCO

CERCO disperatamente password ultimi livelli Rayman pal e di Crash Bandicoot pal x PSX Sony.
Roberto - tel. 0185/772657 ore serali

CERCO disperatamente Super Punch Out per Snes pal pago fino a L. 35.000 se in buone condizioni.
Damiano - tel. 0583/578904 dalle 16 alle 19

CERCO RPG per PSX e SNes e vorrei corrispondere con appassionati/e di RPG giapponesi (Final Fantasy III, Breath of Fire ecc.) per scambio di informazioni, trucchi, opinioni e altro.
Michele Aquilino - via Ludrini, 16 - 24030 Villa d'Adda (BG)



SUPER MARIO
ULTRA 64 ENNE
POF!!
POFF!
POF!!
ANWAR -1A
EPPORK!
STUD!!
ECCO IL CAPPELLO PER VOLARE!!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
FLAP!
HAR! HAR! HAR!...STA' DIVENTANDO SEMPRE PIU' FACILE.
MAAAAAAAM!!